

videogame
& COMPUTER WORLD

LA RIVISTA ITALIANA
DI VIDEOGIOCHI
15-30 AGOSTO 1991
ANNO IV N. 15/16
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70

L. 4500

**OLTRE 180 GIOCHI,
SIMULAZIONI,
RPG E AVVENTURE**

**CONSIGLI
TRUCCHI E
SOLUZIONI**

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione
di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**

al numero **02 / 93 11 397**

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91	KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90	KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91	LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90	THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89	MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90	COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89	NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90	PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
QIN N. 5 GIUGNO 89	POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91	SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91	THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90	SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89	THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90	SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89	WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90	IVANOE N. 10 MAGGIO 91
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89	ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90	EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91 N. 13/14 LUGLIO 91
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89	FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90	RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91	MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90	WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89	ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90	XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90	LOOM N.20 OTTOBRE 90	ARTHUR: QUEST FOR EXCALIBUR N. 13/14 LUGLIO 91
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90	PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90	CIRCUIT'S EDGE N. 13/14 LUGLIO 91
TIME N. 5 MARZO 90	OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90	IT CAME FROM THE DESERT N. 13/14 LUGLIO 91
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90	MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90	DRAKKEN N. 13/14 LUGLIO 91
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90	SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90	FISH N. 13/14 LUGLIO 91
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90	CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90	HOUND OF SHADOWS N. 13/14 LUGLIO 91
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90	CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91	BAD BLOOD N. 13/14 LUGLIO 91
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90	AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91	BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION N.13/14 LUGLIO 91
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90	TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91	HARD NOVA N. 13/14 LUGLIO 91
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90	CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91	DRAGON WARS N. 15/16 AGOSTO 91
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90	NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91	THE MAGIC CANDLE N. 15/16 AGOSTO 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90	SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91	SHADOW OF THE BEAST N. 15/16 AGOSTO 91
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90	ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91	SPACE ROGUE N. 15/16 AGOSTO 91
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90	MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91	OBITUS N. 15/16 AGOSTO 91
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90	CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91	
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90	ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91	
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90	GEISHA N.6 MARZO 91	
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90		

Indice alfabetico

TITOLO	SETTORE	EA	da P a	IKARI WARRIOR	OCEAN	C	SUPREMACY
PRODUTTORE			AA	ELITE	POWERMONGER		VIRGIN
3D POOL				INDIANA JONES & THE	EA	D/E	SWIV
FIREBIRD	M	DRAGON'S LAIR 2	H	LAST CRUSADE	PRINCE OF PERSIA		SALESCURVE
ALIEN SINDROME		DRAGON'S LAIR 2		LUCASFILM	DOMARK	I	TEENAGE MUTANT HERO
ACE	B	READYSOFT	M	INDIANA JONES & THE	PRINCE OF PERSIA		TURTLES
APB		DRAGON'S LAIR 2		LAST CRUSADE	DOMARK	I	IMAGEWORKS
DOMARK	B	TIMEWARP		LUCASFILM	PRINCE OF PERSIA		TEENAGE MUTANT HERO
APB		READYSOFT	F	IT CAME FROM THE DESERT	DOMARK	A	TURTLES
DOMARK	N	DRAGON'S LAIR		2 ANT.	PRINCE OF PERSIA		IMAGEWORKS
ARAZOK'S TOMB		READYSOFT	M	CINEMAWARE	DOMARK	D	TEST DRIVE 2
AEGIS	AH	DRAKKEN		IVANHOE	PRINCE OF PERSIA		ACCOLADE
ARCHIPELAGOS		INFOGRAMES	I	OCEAN	DOMARK	G	THE AMAZING SPIDERMAN
LOGOTRON	O	DUCK TALES		JAMES POND	PRINCE OF PERSIA		EMPIRE
ATOMIC ROBOKID		DISNEYSOFTWARE	N/O	MILLENNIUM	DOMARK	N	THE IMMORTALE
ACTIVISION	L	DYNAMITE DUX		JAMES POND	PUZZNIC	F	EA
ATOMIX		ACTIVISION	E	MILLENNIUM	OCEAN		THE LIGHT CORRIDOR
US GOLD	H	E-SWAT		JAMES POND	R-TYPE		INFOGRAMES
AUTODUEL		US GOLD	H	MILLENNIUM	ELECTRIC DREAMS	C	THE LIGHT CORRIDOR
ORIGIN	B	EMMANUELLE		KICK OFF 2	R-TYPE		INFOGRAMES
AWESOME		COKTELVISION	O	ANCO	ELECTRIC DREAMS	M	THE LIGHT CORRIDOR
PSYGNOSYS	A	F-15 STRIKE EAGLE 2		KING'S QUEST 1	RA (CURSE OF)		INFOGRAMES
AXEL'S MAGIC HAMMER		MICROPROSE	G	SIERRA	RAINBOW ARTS	E	THE LOST PATROL
GREMLINS	E	F-15 STRIKE EAGLE 2		KINGS OF THE BEACH	RA (CURSE OF)		OCEAN
B.R.A.T.		MICROPROSE	G	EA	RAINBOW ARTS	L	THE MAGIC CANDLE
IMAGEWORKS	M	F-16 FALCON		KLAX	RICK DANGEROUS 2		EA
BAAL		MIRRORSOFT	A	DOMARK	MICROPROSE	C	AA/AB/AC/AD
PSYCLAPSE	H	F-19 STEALTH FIGHTER		LINE OF FIRE	ROBOCOP 2		THE SECRET OF THE
BACK TO THE FUTURE 2		MICROPROSE	H	US GOLD	OCEAN	A	MONKEY ISLAND
IMAGEWORKS	B	F-29 RETALIATOR		LOTUS ESPRITE	ROBOCOP 2		LUCASFILM
BACK TO THE FUTURE 3		OCEAN	G	GREMLINS	OCEAN	H	THE SPY WHO LOVED ME
IMAGEWORKS	G	F-29 RETALIATOR		MENACE	ROBOCOP		DOMARK
BATMAN THE MOVIE		OCEAN	I	PSYGNOSYS	OCEAN	B	THE TIME MACHINE
OCEAN	H	FIGHTER BOMBER		MICROPROSE SOCCER	ROCK'N'ROLL		ACTIVISION
BATTLE VALLEY		ACTIVISION	B	MICROPROSE	RAINBOW ARTS	H	THE TIME MACHINE
HEWSON	O	FLIP IT - MAGNOSE		MIDNIGHT RESISTANCE	SCARY MUTANT SPACE		ACTIVISION
BATTLESHP		IMAGEWORKS	B	OCEAN	ALIENS FROM MARS		TOTAL RECALL
ELITE	L	FORMULA 1 MANAGER		NARC	READYSOFT	B	OCEAN
BEACH VOLLEY		SIMULMONDO	D	OCEAN	SHADOW OF THE BEAST 2		TOYOTA RALLY
OCEAN	A	GEM'X		NARCO POLICE	PSYGNOSYS	G	GREMLINS
BSS JAYNE SEYMOUR		DEMONWARE	M	DINAMIC	SHADOW OF THE BEAST		TOYOTA RALLY
GREMLINS	C	GHOST BUSTERS		NETHERWORLD	PSYGNOSYS	B	GREMLINS
BUBBLE BOBBLE		ACTIVISION	F	LEVEL 9	SHADOW OF THE BEAST		TREASURE ISLAND DIZZY
FIREBIRD	O	GHOST'N' GOBLINS		NEVERENDING STORY	PSYGNOSYS	L	CODEMASTER
CAPONE		ELITE	G	LINEL	SHADOW OF THE BEAST		TRIDER 2
ACTIONWARE	O	GHOST'N' GOBLINS		NIGHTBREED ACTION	PSYGNOSYS	AE/AF	US GOLD
CAR VUP		ELITE	L	GAME	SHADOW WARRIOR		TURRICAN
COREDESIGN	C	GOLDEN AXE		OCEAN	OCEAN	D	RAINBOW ARTS
CASTLE MASTER		VIRGIN	D	NIGHTBREED ACTION	SHADOW WARRIOR		TV SPORTS BASKETBALL
INCENTIVE	B	GOLDEN AXE		GAME	OCEAN	I/L	CINEMAWARE
CHAOS STRIKES BACK		VIRGIN	E	OCEAN	SHADOW WARRIOR		ULTIMA VI
FTL MIRRORSOFT	B/C	GOLDEN AXE		NINJA SPIRIT	OCEAN	M	ORIGIN
CHASE HQ		VIRGIN	H	ACTIVISION	SHADOW WARRIOR		UNINVITED
OCEAN	B	GOLDEN AXE		NITRO	OCEAN	O	ICOM
CHASE HQ		VIRGIN	H	PSYGNOSYS	SHADOW WARRIOR		UNREAL
OCEAN	O	GRAN PRIX CIRCUIT		NITRO	OCEAN	B	UBISOFT
CHIP'S CHALLENGE		US GOLD	G	PSYGNOSYS	SHINOBI		VAXINE
US GOLD	G/H	GREMLINS 2		NORTH & SOUTH	VIRGIN	I	US GOLD
CHUCK ROCK		ELITE	F	INFOGRAMES	SILENT SERVICE 2.		VENUS FLYTRAP
COREDESIGN	C	HARD DRIVIN' 2		OBITUS	MICROPROSE	F	GREMLIN
COSMIC PIRATE		DOMARK	H/I	PSYGNOSYS	SIMCITY		WING COMMANDER
PALACE SOFTWARE	O	HELTHER SKELTER		OPERATION THUNDERBOLT	INFOGRAMES	G	ORIGIN
COVERT ACTION		AUDIOGENIC	C	OCEAN	SKIDZ		WING COMMANDER
MICROPROSE	H	HORROR ZOMBIES FROM		OPERATION THUNDERBOLT	GREMLINS	M	ORIGIN
CRACKDOWN		THE CRYPT		OCEAN	SLY SPY		WING OF DEATH
US GOLD	H	MILLENNIUM	A	OPERATION WOLF	OCEAN	G	THALION
CREATURES		HORROR ZOMBIES FROM		OCEAN	SPACE ROGUE		WIZBALL
THALAMUS	D	THE CRYPT	C	OVER THE NET	ORIGIN	AF/AG/AH	OCEAN
DAMOCLES		MILLENNIUM		GENIAS			XENON 2
NOVAGEN	I	HORROR ZOMBIES FROM		OVER THE NET	SPELL BOUND		IMAGEWORKS
DEATH TRAP		THE CRYPT		GENIAS	PSYGNOSYS	F	Z-OUT
ANCO	C	MILLENNIUM	I	OVER THE NET	SPIDERMAN		RAINBOW ARTS
DRAGON BREED		HORROR ZOMBIES FROM		GENIAS	EMPIRE	N	
ACTIVISION	F/G	THE CRYPT	M	P.P. HAMMER	ST. DRAGON	D	
DRAGON BREED		MILLENNIUM		DEMONWARE	SALESCURVE		
ACTIVISION	L	HOSTAGES		PACLAND	STRYX	I	
DRAGON NINJA		INFOGRAMES	N	GRANDSLAM	PSYGNOSYS		
VIRGIN	G	HYBRIS		PANG	SUMMER CAMP	D	
DRAGON WARS		THE EDGE	F		THALAMUS		

SETTORE

A

TRUCCHI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

Gli anni passano, VG&CW diventa sempre più bello e ricco (non perdetevi il numero di Settembre!) ed i trucchi, i consigli e le soluzioni si accumulano in una seconda e terza raccolta che siamo riusciti a proporre, come sempre in anteprima, per la gioia di tutti i "bari" e di tutti coloro che desiderano conservare in piena salute i propri nervi, senza perdere ore di sonno, integrità mentale, ecc., ecc. Del resto spetta solamente a voi decidere se frangere tutta d'un colpo una soluzione o centellinarla cercando di sbirciarne un passo solo in caso di estrema necessità! Perché allora non mettere questa e la prossima rivista (lo Speciale Consigli, Trucchi e Soluzioni di Agosto) in una teca di cristallo con tanto di scritta "rompere il vetro in caso di emergenza"?! Alla farina del nostro sacco si è chiaramente aggiunto moltissimo lavoro dei nostri lettori che ci hanno comunicato un gran numero di cheat, consigli e drifte per questo o quel gioco. Chi sono alcuni di questi "benefattori"? Ecco qui sotto i nomi di tutti coloro che si sono ricordati di firmare le lettere; se non trovate il vostro provate a scuotere un po' la penna e a fare uscire la vostra firma. In ogni caso un GRAZIE di cuore da noi e da tutti coloro che leggeranno gli Speciali VG&CW a chiunque abbia concretamente collaborato a questa grandissima e fantastica avventura!

Manuela Sandri & Gentile Consorte di Lignano Sabbiadoro, Andrea Gasparo di Feltre, Guido Sigismondi di Lanciano, Dodi & Sabina di Viterbo, Massimo Toschi di Reggio Emilia, Enrico & Valentino Diegoli di Milano, Federico Ferrari di Parma, Angelo "Ace" Di Palma di Udine, Gaetano Balzano di Napoli, Armando Barone di Salerno, Jacopo & Ronnie Popper di Forte Dei Marmi, Manuel Spadoni di Fano, Paolo Magnaghi di Varese, Roberto Negroni di Roma, Mauro Mingo di Colle Marino, Dario Cova di Milano, Antonio Cosenza di Firenze, Roberto Sabbatini di Roma, Carlo Papi, Luigi Annoni, Enzo Vigliaturo, Alex Mazzini di Gropello Cairoli, "Lupo Solitario", Luca & Sandro De Angeli di Como, Lorenzo Belloni di Venezia, Alessandro Tucci di Pistoia, Cristiano Pagetti di Firenze, Lorenzo & Michele Mazzoni di Firenze, Duccio Pochini di Parma, Marco & Luca Traverso di Roma, Matteo Manzonetto, Romolo Archi di Faenza, Alessio Gori di Pistoia, Luca Poni di Cervia, Massimo Braga di Muggiò, Mauro Minieri di Roma, Luigi & Marcellone di Bergamo, Dario di Merate (questa volta l'abbiamo scritto giusto, sei proprio tu!), Andrea Bugada di Vercelli, Claudio Tagliarini di Ciampino, Alessandro Valle di Torino, Marcello Canova di Mantova, Raffaele Summa di Avellino, Davide Cervi di Varese, Cristina Rossati di Arona, Alessandro Vincenti di Lecce, Haskell Brynmor di Firenze (è un nome galese!), Luca Castelferretti, Lorenzo "Sidewinder", Giacomo "Spider" e Alfredo "Nomad" di La Spezia e Lerici, Sandro e Luca De Angeli di Como, Tonini Marco di Arezzo, Domenico "Zak" di Bari, Alessandro "Lupo Solitario" Bianco, Giordano Lannaioli di Roma, Romolo Archi di Faenza,

Z-OUT (Rainbow Arts, per Amiga):

Per ottenere energia infinita, premete durante il gioco i tasti J e K. Per passare di livello premete J ed un tasto dall'1 al 6 sulla tastiera (non sul tastierino numerico!).

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

(Millenium, per tutte le versioni):

Le password complete. 1) WOLFMAN, 2) HAMMER, 3) LUGOSI, 4) NOSFERATU. Nel primo livello di gioco digitate M COMMA AND A DOT (spaziature comprese) per ottenere vite infinite.

INDIANA JONES & LAST CRUSADE (Lucasfilm, per Amiga):

Quando uscite dal laboratorio andate a casa di Henry, tirate la libreria e scoprirete del nastro adesivo. Prendetelo e tornate nel laboratorio; qui usate il nastro sull'ampolla nello scaffale per trasformarlo in chiave. Tornate a casa di Henry e spostate la pianta e la tovaglia sul tavolo. Scoprirete uno scrigno, apribile con la chiave di cui sopra, che contiene un vecchio libro. Prendetelo. Avrete fatto molti punti in più!

F-16 FALCON (Mirrorsoft, per tutte le versioni):

Per colpire facilmente un aereo nemico, togliete il pilota automatico, rallentate fino a spegnere il motore e quindi lanciate un bel missile aria-aria.

BEACH VOLLEY (Ocean, per Amiga):

Facendo sempre muro si otterrà quasi sempre un punto a proprio favore, anche se il pallone supera la rete.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per Amiga):

All'inizio del primo e del terzo livello premete SHIFT ed il tasto L per avanzare al livello successivo.

Spuntori: per oltrepassare questi fastidiosi ostacoli ci sono due modi; potete camminarci attraverso facendo molta attenzione o saltarli partendo in corsa o da fermi.

Inferriate: Fate molta attenzione quando ci passate sotto, calcolando bene il vostro spostamento. Toccare una punta di ferro può causarvi parecchi punti energetici in meno.

Pozioni: quelle piccole rosse vi regalano un punto energia, quelle piccole blu se lo succhiano, quelle rosse grandi ricostituiscono tutte le forze, mentre quelle verdi grandi hanno effetti diversificati (come, capovolgere lo

schermo o farvi galleggiare durante una caduta).

Specchi: verso la fine del quarto livello si trova un grosso specchio che, materializzandosi dal nulla, vi blocca il passaggio. L'unico modo per aggirarlo consiste nel correre e saltargli attraverso. Peccato che ciò comporti la creazione di una vostra doppia immagine che continuerà a darvi fastidio fino al dodicesimo livello del gioco...

Duelli: nonostante ci siano messe a disposizione solo due masse di attacco, con un po' di pratica potremo duellare come veri campioni. Nella maggior parte dei casi basterà aspettare che il nemico si faccia sotto e poi affondare qualche colpo per ucciderlo. Se vi sentite particolarmente audaci potete provare a parare i colpi dell'avversario, in modo da giungergli vicinissimi e poi colpirlo a fondo.

Scheletro: quello del terzo livello è particolarmente ostico e non può essere ucciso. Dovrete invece spingerlo verso l'estremità della piattaforma, discendere e continuare a spostarlo fino a quando non si troverà sulla piastrina mobile, che poi si romperà facendolo precipitare in un baratro. Volà!

Guardie: nel sesto livello incontrerete una sentinella grassona. Non fatevi spaventare dalla sua mole, parate un suo colpo e poi fate un bell'affondo. Continuate la procedura fino a liberarvi dell'odioso nemico.

Salti: per fare un bel salto bisogna avere almeno uno spazio di rincorsa di tre piastrelle.

Passaggi Segreti: se una piastrella mobile si trova in alto o in basso dello schermo, molto probabilmente essa nasconde l'accesso ad un passaggio segreto.

TOYOTA RALLY (Gremlins, per Atari ST):

Quando parteciperete ad un rally premete il tasto C per avanzare allo stage successivo. La macchina si fermerà ed il computer caricherà il tabellone dei punteggi. In ogni istante in cui premete C appare il vostro nome vicino al tabellone. Vale a dire che, premendo C con un timer a 02:14 il vostro nome verrà posizionato vicino a questo record. Per ottenere la prima posizione premete C non appena appare la scritta Press Fire To Begin (ovvio, no?!).

WINGS OF DEATH (Thalion, per Atari ST):

Nello schermo menu digitate ST FOREVER (spaziature comprese) per attivare uno sfarfallio in rosso. Premete poi i tasti funzione da F1 a F10 per selezionare i vari livelli e le varie

ROBOCOP II (Ocean, per Atari ST):

NETHERWORLD (Level 9):

SETTORE

C

TRUCCHI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

BACK TO THE FUTURE II (IMAGE WORKS, AMIGA)

Nel primo quadro, quando appare DOC, aspettate che alzi le braccia verso di voi e mettete il gioco in pausa. Dopodiché digitate la seguente frase: "DOC Emet Brown MP1X" (spaziature incluse). Togliete la pausa e premete il pulsante "Help". Comparirà sullo schermo un elenco di codici per ottenere tempo illimitato, energia illimitata, ecc.

AUTO DUEL (ORIGIN, AMIGA)

Quando create il personaggio, dategli come nome "MAD MAX", per avere subito un'automobile senza spendere nulla! Inoltre, se avete necessariamente bisogno di soldi, recatevi al "Casinò" di Atlantic City e cercate di vincere un bel gruzzoletto. Quindi dirigetevi presso una qualsiasi città dove ci siano un "Weapon Shop" ed un "Arena". Prima andate al Weapon Shop e comprate le seguenti armi: Laser (dalle 20 alle 30 munizioni); Anti-Tank gun (dalle 10 alle 20 munizioni). Dopo andate all'Arena e scegliete come competizione la "Division 20". Se riuscirete ad uscire vivi, vincerete la bellezza di 400.000 dollari; e la vostra abilità aumenterà di 80 punti. Così potrete scegliere qualsiasi lavoro vi venga proposto.

ALIEN SINDROME (ACE, AMIGA)

Prima di scegliere il personaggio, digitate: 5012034123094 (con i pulsanti della Keyboard principale, non con quelli del tastierino numerico). Cominciate a giocare, prendete il Laser, e premete il pulsante F6 per passare di livello in livello.

MARTY DI CATANIA

CHAOS STRIKES BACK

Trovate un dragone e lanciate MON ZO GOR SAR e premete ESC per mettere il gioco in pausa. Tenendo premuto un tasto ALT digitate LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN togliete la pausa e aggredite il dragone. Egli si lascerà dietro una FIRESTAFF e il vostro gruppo sarà invincibile.

WING COMMANDER (Origin, per IBM PC)

Eccovi una lista di consigli generali per riuscire a procedere nella lunga serie di missioni proposte.

1) Innanzitutto, anche se non sapete bene l'inglese, parlate SEMPRE con tutti i piloti ed il barista che si incontrano nel locale di ricreazione del Tiger's Claw prima di ogni missione. Essi possono fornire preziose indicazioni su come affrontare il nemico, valutare il nostro compagno di squadra e superare svariate difficoltà. In particolare si verrà a sapere il modo migliore per eliminare le varie corazzate ed i caccia Kilrathi, venendo a conoscenza del loro "tallone d'Achille".

2) Utilizzate a piacere gli Afterburner per disimpegnarvi durante i combattimenti. Il consumo di carburante dei postbruciatori non è eccessivo (almeno fino al terzo caccia - Raptor) e vi consente di mantenere una riserva sicura per tornare alla base.

3) Quando venite colpiti pesantemente e sentite l'allarme di Eject non catapultatevi fuori dal caccia, ma continuate a volare portandovi fuori tiro degli avversari. Ricordate che potete abbandonare il caccia una volta sola (ricevendo una medaglia) dopodiché verrete sbattuti fuori dal Tiger's Claw!

4) Sparmiare i missili per gli ultimi combattimenti di una missione (al NAV 2 o 3) o per le situazioni critiche.

5) Evitate assolutamente gli scontri frontali col nemico, caccia contro caccia, cercando di aggirare i bersagli.

6) Se i nemici vi sembrano troppi, qualsiasi sia

la missione affidatavi, tagliate la corda e cercate di scappare al prossimo NAV!!!

7) Dimenticatevi del simulatore al bar; è meglio esercitarsi "dal vivo".

8) Salvate la partita ogniqualvolta porterete a termine una missione!!!

CHUCK ROCK (Core Design, per Amiga)

Durante la schermata in cui suona il complesso di Chuck, digitate una delle seguenti password (spaziature comprese), per ottenere l'effetto indicato (è possibile digitare più password successivamente per cumulare i cheat).

ESTRANO (durante il gioco premete il tasto SHIFT di sinistra per far volare in giro Chuck).

MORTIMER (durante il gioco con F1... F5 sarà possibile saltare di zona in zona all'interno di un livello).

TURN FRAME (durante il gioco premendo i numeri da 1 a 5 sarà possibile saltare da un livello all'altro).

FAST AINT THE WORD (energia illimitata)

UNCLE SAMS (energia illimitata)

LIFE IS MY DREAM (energia illimitata)

SHE LOVES CLEANING WINDOWS (energia illimitata)

ITS FAIRY BOWBELZ (energia illimitata).

DEATH TRAP (Anco, per tutte le versioni)

Il modo più semplice per uccidere tutti i guardiani consiste nell'adoperare le arti magiche. Esplorate tutto il dungeon fino a scovare il maggior numero di pozioni rosse (riempite perciò fino all'orlo il vostro contenitore) e poi attivate il menu degli incantesimi. Fate questo subito prima di arrivare alla fine di ogni livello, prima di incontrare un guardiano. Selezionate il Lightning Spell e potenzialtelo al massimo. Voilà, sarete pressoché invincibili!

CAR-VUP (Core Design, per Amiga)

Volete vite infinite? Nella schermata degli high score digitate R.J.TOONE e poi ricominciate a giocare. Sorpresa!

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

(Millenium, per tutte le versioni):

Visto che qualcuno si è perso la lista delle password, eccola di nuovo. Livello 2) WOLFMAN, 3) HAMMER, 4) LUGOSI, 5) NOSFERATU, 6) GARLIC.

NITRO (Psygnosys, per Amiga)

Volete diventare invincibili, imbattibili, ecc., ecc.? Digitate il vostro nome come MAJ ed iniziate a giocare. Più facile di così!!!

HELTER SKELTER (Audiogenic, per tutte le versioni)

Ecco i codici per i vari livelli del gioco. Livello 1) SPIN, 2) FLIP, 3) BALL, 4) GOAL, 5) LEFT, 6) TWIN, 7) PLAY.

R-TYPE (Electric Dreams, per Amiga)

Se volete vite infinite, giocate e cercate di ottenere un posto nella classifica degli high score. Digitate quindi, al posto del vostro nome, la parola SUMITA e poi riprendete il gioco con vite infinite!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm, per tutte le versioni)

Nella cabina del capitano, all'inizio della seconda parte del gioco, prendete la penna e l'inchiostro, aprite il cassetto a sinistra, guardatelo e aprite il libro. Uscite. Salite sulla scala di corda e prendete la bandiera (Jolly Roger). Tornate giù ed entrate nel boccaporto che conduce alle stive. Scendete la scaletta del secondo boccaporto in mezzo allo schermo, prendete la corda, aprite i barili sulla sinistra e il baule a destra. Guardate quest'ultimo. Tor-

nate su e andate nella porticina sul muro dove appare un'altra scaletta. Aprite lo scaffale della cucina, prendete i cereali, apriteli, guardate il regalino e prendete il pentolino a destra dell'armadietto. Tornate nella cabina del capitano e usate la chiave piccola nell'armadio. Aprite il bauletto che ci troverete dentro e guardatelo. Esaminando il pezzo di carta vi accorgete che si tratta di una ricetta magica per arrivare a Monkey Island. Voi non avrete tutti gli ingredienti, ma potranno essere sostituiti. Usate la pentolona in cucina con i seguenti oggetti: bastoncini di cannella, vino, cereali, polvere da sparo, Jolly Roger, inchiostro, pollo di gomma, mentine. La nave verrà trasportata magicamente all'isola suddetta. Alzatevi, utilizzate il biglietto da visita nel fuoco sotto la pentola, tornate a procurarvi altra polvere da sparo e andate ad utilizzarla sulla punta del cannone. Usate la corda col cannone e infine usate il pentolino (come elmetto) per essere automaticamente sparati a Monkey Island.

BSS JAYNE SEYMOUR (Gremlins, per tutte le versioni):

Ecco le password per alcuni livelli del gioco. Livello 2) SLUMBER, 3) INTEREST, 4) BULKHEAD, 5) SHOWROOM, 6) MUSHBASH.

PANG (Ocean, per Amiga):

Sulla schermata della mappa digitate WHAT A NICE CHEAT per farla diventare violetta. A questo punto, facendo il tutto molto velocemente, potrete scegliere il livello di gioco da cui iniziare.

RICK DANGEROUS II (Microprose, per Amiga):

Nella tabella degli high score digitate POOKY. Poi potrete selezionare il gioco completo o quello in versione ridotta.

SWIV (Sales Curve, per Amiga):

Mettete in pausa il gioco e digitate NCC-1701 (chi riconosce questa sigla vince la bambolina!) per ottenere vite infinite.

VAXINE (US GOLD, per Amiga):

Durante il gioco digitate WILDEBEESTE, quindi premete F1 o F3 per avanzare di dieci livelli o F2 e F4 per tornare indietro di altrettanti.

ST. DRAGON (Sales Curve, per Amiga):

Durante il gioco premete CAPS/LOCK e digitate DECAFFEINATED, premete poi Return e poi ancora CAPS/LOCK: sorpresa, guadagnerete la completa invincibilità.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM PC):

Prima di caricare il gioco digitate POPHELP e premete ENTER o INVIO. Apparirà una scritta. Caricate poi il gioco. Quando inizierete a giocare, se volete aumentare la vostra energia, premete più volte F5. Se volete passare al livello successivo premete contemporaneamente SHIFT e L. Ogni volta che incontrate un nemico e non volete affrontarlo premete contemporaneamente CTRL e F8. Se non volete andare a prendere la spada premete F9. Quando arriverete all'ultimo livello (12) premete SHIFT e L e giungerete subito alla fine. Andate sempre a sinistra, salite tutto il muro, saltate a destra e affrontate il gran visir. Una volta ucciso (CTRL e F8), tornate indietro ed entrate nella porta che vi condurrà dalla principessa.

CREATURES (Thalamus, per CBM64):

Quando si arriva alla schermata dei punteggi dove i due omettini si mettono a ballare e ad uno cade in testa qualcosa, non fate nulla, aspettate 4 o 5 minuti, mettete poi il joystick in

porta 1 e smanettate furiosamente fino a che i due personaggi non diventeranno grigi. In questo modo otterrete le vite infinite nella partita successiva.

SUMMER CAMP (Thalamus, per CBM64):

Nella schermata dei punteggi inserite il vostro nome come CALAMITY per ottenere una piacevolissima sorpresa!!!

TOYOTA CELICA GT RALLY (Gremlins, per Amiga):

Quando fate un incidente o uscite di pista premete subito il tasto HELP e poi il tasto fire per ricominciare la gara minimizzando al massimo la perdita di secondi.

GOLDEN AXE (Virgin, per IBM PC):

Quando scegliete il vostro eroe, all'inizio del gioco, premendo i tasti 2-3-4-5-6- o 7 si arriva subito al livello corrispondente al numero scelto.

FORMULA 1 MANAGER (Simulmondo, per C64):

Quando appare la schermata della classifica piloti con il budget, schiacciate contemporaneamente Run/Stop e RESTORE e in seguito digitate alla cleca RUN. Ogni volta che lo farete il vostro capitale salirà di 37.000 dollari a patto che non usiate questo cheat quando dovrete sostenere delle spese.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per CBM64):

Quando affrontate i guardiani (i mostri più grandi), fateli avvicinare a voi e poi scappate verso sinistra sino alla fine dello schermo video. Quindi giratevi ed aspettate i mostri. Uno di essi tenterà di seguirvi, ma non ci riuscirà, senza più darvi fastidio! Uccidetelo l'altro, senza mai muovervi dalla fine dello schermo.

MICROPROSE SOCCER (Microprose, per CBM64):

Se avete problemi nel segnare un gol basta raggiungere il limite dell'area avversaria e fare in modo che un giocatore dell'altra squadra mandi la palla in fallo laterale. Rimettete in gioco e vi accorgete che il portiere vi segue fino a dove potrà; avvicinatevi quindi all'angolo, raggiungete il limite e poi tirate ad effetto. Ricordate che prima di fare ciò dovrete modificare al massimo, sul pannello di controllo del gioco, il Banana Power.

LA GUIDA ESCLUSIVA A POWERMONGER BATTAGLIE:

1) Quando attaccate una città piccola con un'armata di notevoli proporzioni utilizzate posizionamenti passivi in modo da far uccidere meno gente possibile; cambiate poi la vostra tattica in AGGRESSIVE quando la battaglia sarà vinta e scegliete il reclutamento dalla cittadina sconfitta. Meno perdite ci saranno, più uomini verranno arruolati!

2) Quando attaccate mantenete la mappa CLOSE UP sul vostro leader, quindi se qualsiasi nemico si avvicina senza che vi sia nessun vostro uomo pronto ad intervenire, scegliete velocemente CAMP e fuggite dalla città; aspettate fino a che la vostra Health si sarà ricostituita e poi tornate in battaglia.

3) Quando catturate una città vicina ad una foresta piuttosto fitta o ad un'area montagnosa, stringete l'alleanza con le restanti forze nemiche, quindi INVENT (Inventate) le catapulte, i cannoni e le spade, ecc. Una volta ottenuta una potenza bellica maggiore usatela immediatamente contro il vostro più debole e sprovveduto avversario. Per velocizzare la produzione cambiate la velocità del gioco, impostandola sui valori più alti.

4) Se riuscite a costruire una nave IRON CLAD (o Lite o Heavy Ironside), avvicinatevi ad una

SETTORE

D

TRUCCHI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

SETTORE

E

TRUCCHI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

città dal mare, quindi attaccate, utilizzando i cannoni che avrete precedentemente portato con voi sul vascello.

5) Una volta ottenuti parecchi reclutamenti, se possedete equipaggiamenti in surplus portati dal vostro leader, lasciateli e poi raccoglieteli nuovamente per migliorare l'attrezzatura dei soldati.

RECLUTAMENTO:

1) Quando assolate nuovi uomini ricordatevi che dovrete regolarmente sfamare ognuno di loro. Più cibo avrete, più tempo i soldati rimarranno con voi o sposteranno la vostra causa.

CIBO:

1) Ammazate qualsiasi agnello o pecora incontrerete sul terreno di gioco. All'inizio della partita prendete del cibo dalla vostra Home Tower per ottenere un piccolo vantaggio.

ALLEANZE:

1) Nelle fasi iniziali del game i leader nemici saranno Harold II, Jos XVIII e Jayne III. Questi Powermonger sono molto bellicosi e spesso si attaccheranno fra di loro, indebolendo le proprie armate. Ciò potrebbe rivelarsi un vantaggio per voi, a patto che essi non abbiano già stretto alleanze contro di voi. Se scegliete il momento più propizio potrete venire a patti con uno di loro, mettendo in comune tutte le varie risorse. Inutile sottolineare che questo tipo di alleanza verrà interrotta in occasione di un atto ostile da parte di uno dei due leader.

MISSIONI DI SPIONAGGIO:

1) Solo i leader possono partecipare a queste missioni. E' molto rischioso tuttavia mettersi a spiare qualcuno con cui si sta già combattendo. Sarà perciò consigliabile impiegare un secondo leader, di importanza minore, per questo tipo di missioni.

RA (CURSE OF) (Rainbow Arts, per tutte le versioni):

Ecco le password a partire dall'undicesimo livello.

11) kazgaroth, 12) miscatonic, 13) thorbadin, 14) mishakal, 15) abanasinia, 16) earthmother, 17) azathoth, 18) akallabeth, 19) silmarillion, 20) draug, 21) sindarin, 22) ossirand, 23) mithril, 24) glaurung, 25) elbereth, 26) thoron, 27) amarth, 28) thargellon, 29) naugrim, 30) meremont, 31) cherwedding, 32) stahlratte, 33) mandelbrot, 34) von koch, 35) christus, 36) jehova, 37) 92e2 jmp 92e2, 38) rawheadrex, 39) hellraiser, 40) pinhead, 41) devpac, 42) einsteinium, 43) protactinium, 44) promethium, 45) j s bach, 46) toccata et fuga, 47) brandenburg, 48) colonia claudia, 49) volksgarten, 50) terra, 51) 64738.

XENON 2 (Image Works, per IBM PC):

Fate una copia del disco. Digitate COPY nd:\s5*.pc\nd:\s1.

dove nd è il nome del drive. Caricate il programma e giocherete al primo livello con i nemici del quinto!

NIGHTBREED ACTION GAME (Ocean, per IBM PC):

Se volete vedere subito la sequenza finale fate una copia del disco, digitate REN ENDSEQ3.sg ENDSEQ1.sg dove sg è la vostra scheda grafica. Ora con i codici che appaiono in questa pagina arrivate alla fine della prima sequenza e vedrete la fine! Per non farvi prendere dall'uomo con la mitragliatrice, appena lo vedete tornate subito nello schermo precedente, trasformatevi in mostro, ritornate lì e fate due salti: l'uomo riporrà l'arma e potrete dargli un "pestone" di quelli tosti!

THE LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):

Ecco alcune informazioni utili. I diamanti verdi sono essenziali in quanto vi regalano una vita extra. Evitate quelli blu, che restringono le dimensioni della vostra sbarretta, mentre potrete prendere quelli rossi che possono raddoppiare il controllo della pallina.

GOLDEN AXE (Virgin, per Amiga):

Invece di affrontare frontalmente i nemici, posizionatevi sotto o sopra di loro. Quando vi si avvicineranno, spostatevi in su o in giù: in questo modo conterà poco la loro potenza di "firo".

Se state cavalcando un drago quando un ladro entra nello schermo, soffiategli addosso quand'esso si trova vicino all'estremità dello schermo. Continuate a soffiargli contro fino a quando non avrà depositato tutte le fiaschette che vorrete.

KICK OFF 2 (Anco, per Amiga):

Premete durante il gioco F4-F5 o F9-F10 come se doveste sostituire un vostro giocatore. Quando apparirà la scritta S12 o S14 premete il tasto funzione opposto a quello premuto in precedenza; Se, per esempio, avete schiacciato F4, premete F9 e così via. A questo punto ogniqualevolta la palla uscirà dal campo potrete sostituire un giocatore della squadra avversaria controllata dal computer.

LOTUS ESPRIT (Gremlins, per Amiga):

Se avete problemi nel qualificarvi in tutte le gare, provate questo trucco. Selezionate la partita a due giocatori ed immettete, per il primo sfidante il nome "IN A BIG COUNTRY", per il secondo "FIELDS OF FIRE". A questo punto iniziate a giocare e potrete qualificarvi sempre, anche arrivando per ultimi!

Inoltre, per attivare una modalità di gioco bonus, immettete, sempre per la partita a due, questi due nomi: "MONSTER" e "SEVENTEEN" (per il primo ed il secondo sfidante rispettivamente).

THE IMMORTAL (Electronic Arts, per tutte le versioni):

Ecco i codici per i livelli del gioco.

1) nessuna, ovviamente, 2) befe810006f70 o altrimenti cddff10006f70, 3) cc5ee21000e10, 4) 465fa31001eb0, 5) b57f943000eb0, 6) 1bbeb53010a41, 7) 8ddfb62010ac1, 8) e011f730178c1.

Nel livello 4 camminate intorno all'anello sul pavimento in senso orario per tre volte, al fine di aprire il pavimento stesso.

Nel livello 7 dovete tornare indietro velocemente e gettarvi nel vortice invece di salire la scaletta non appena Norlac si immerge sotto l'acqua.

Nel livello 8 per uccidere il drago e Mordamir usate sei Incantesimi BLINK, quindi la protezione dal fuoco subito prima che il mostro erutti e non quando prende un velocissimo respiro. Quando smette mostrate l'amuleto e Mordamir vi entrerà girando. Utilizzate l'Incantesimo STATUE per tre volte per evitare di essere uccisi dal lampo, quindi non appena il nemico mette in pratica un nuovo Incantesimo utilizzate il SONIC Spell. Utilizzate quello STATUE ancora per due volte e, non appena il nemico animerà le ossa, colpite la statua prima che le ossa vi raggiungano. Il vostro avversario vi dirà, a questo punto, che non vi rimangono altre possibilità di difesa: aspettate allora che egli mostri l'amuleto quindi formulate l'Incantesimo MAGNETIC. Fine dell'avventura!!!

DYNAMITE DUX (Activision, per Amiga):

Durante lo schermo dei titoli digitate CHEAT e poi utilizzate i tasti dall'1 al 6 per passare subito di livello. Se invece volete passare subito alla sezione di combattimento a pugni, digitate NUDE.

NORTH & SOUTH (Infogrames, per tutte le versioni):

Se non riuscite a vincere le battaglie, cercate di ammassare le varie unità di combattimento prima di intraprendere gli scontri. Potete avere sino ad un massimo di tre cannoni in ogni esercito.

State alla larga dai messicani e, non appena verrà catturato il territorio indiano, allontanatevi immediatamente.

All'inizio delle battaglie tenete premuto il tasto di fuoco continuamente per distruggere con facilità i cannoni nemici. Distruggete il ponte e state alla larga dalla fanteria.

IKARI WARRIOR (Elite, per Atari ST):

Ottenete un posto nella tabella degli high score e digitate il vostro nome come FREERIDE per ottenere delle belle sorprese!

AXEL'S MAGIC HAMMER (Gremlins, per Atari ST):

Per continuare sempre a giocare seguite questo trucco. QUANDO appare il messaggio sullo schermo "Continue?" togliete dal drive il dischetto programma e premete il tasto di fuoco per continuare a giocare. Tutti i blocchi che avrete distrutto nel gioco precedente non compariranno più nella partita successiva.

NINJA SPIRIT (Activision, per Atari ST):

Mettete in pausa il gioco premendo F9 e battete il tasto CONTROL per ottenere l'invincibilità!

SILENT SERVICE 2 (Microprose, per IBM PC):

Se continuate a pattugliare la zona di mare a nord del Giappone, potrete molto spesso incontrare dei convogli molto appetitosi, con poca scorta ed un valore in punti/distruzione sempre alto!

GHOST BUSTER 2 (Activision, per Atari ST):

Caricate il gioco normalmente e quando appare il logo Activision tenete premuti i tasti: Alternate, Control, S e U, quindi premete il tasto di fuoco. Scoprirete che, al primo livello la corda non si romperà mai e avrete "coraggio" infinito.

GREMLINS 2 (Elite, per Atari ST):

Digitate SINATRA nella tabella degli High Score per ottenere vite infinite.

HYBRIS (The Edge, per Amiga):

Prima di iniziare a giocare premete la barra spazio per far apparire la schermata di opzioni (tutte cheat!) simile a quella di Battle Squadron!!!

DRAGON'S LAIR 2 - TIMEWARP (Readysoft, per tutte le versioni):

SCENA 1: MOTHER IN LAW - appena la donna sta per colpirvi, SINISTRA.

SCENA 2: DRAWBRIDGE - Quando siete sul ponte, GIU' e DESTRA (velocemente).

SCENA 3: CASTLE ENTRANCE - Appena appare il serpente, FUOCO e DESTRA.

SCENA 4: DESCENDING INTO CASTLE - Quando compare la nuova schermata, tirare subito in GIU' e poi a SINISTRA.

SCENA 5: MOTHER IN LAW RIDING SNAKE - Subito a SINISTRA e quando Dirk inciampa, SU.

SCENA 6: JUMPS TO ROCK PILLAR - Subito SU.

SCENA 7: RIDES THE ROCK - Subito GIU' e quando Dirk salta, ancora GIU'.

SCENA 8: FINDS TIME MACHINE - All'attacco del serpente rispondete premendo FUOCO, poi SU e FUOCO.

SCENA 9: TIME MACHINE LIFTED INTO THE AIR - Subito SU.

SCENA 10: JUMPS TO RIBS - Subito a DESTRA.

SCENA 11: INSIDE RIB CAGE - Non appena vi trovate all'interno dello scheletro, subito SINISTRA, FUOCO ed ancora SINISTRA.

SCENA 12: SLIDE TOWARDS THE TIME MACHINE - Vi ritrovate ancora fuori dallo scheletro, quando Dirk scivola fate GIU' e, a questo punto, Dirk si appresterà a salire sulla macchina del tempo; ad un ennesimo attacco del serpente, premete FUOCO.

SCENA 13: SERPENT ATTACKS DIRK ON TIME MACHINE - Il serpente vi attacca ancora, premete FUOCO, poi due volte a SINISTRA (a breve intervallo l'uno dall'altro) e in seguito FUOCO.

SCENA 14: ACTIVATE TIME MACHINE - Dirk si trova ora seduto sulla macchina del tempo. Appena appare la nuova schermata, subito a DESTRA e quando Dirk sta per infilare la spada nella macchina, FUOCO.

SCENA 15: ARRIVES IN PREHISTORIC TIME - Quando l'uccellaccio vi attacca, SU e FUOCO. Al sopraggiungere di un altro volatile premete FUOCO.

SCENA 16: DIRK FLIES BY MORDROK - Quando state per entrare in collisione con il mago: SU.

SCENA 17: CARRIED AWAY FROM MORDROK - Aspettate un istante, premete poi FUOCO, quando Dirk uccide il volatile, SU.

SCENA 18: DIRK GETS DROPS - Quando giungete nei pressi di uno spuntone di roccia, DESTRA.

SCENA 19: CENTAURS KIDNAPS DAPHNE - Appena appare lo schermo: subito GIU'. Schivato il volatile premete subito FUOCO. Dopo il caricamento, GIU' e premete immediatamente FUOCO.

SCENA 20: DIRK FINDS THE CENTAURS - SINISTRA, DESTRA, poi lasciate che Dirk faccia un passo e spingete SU. Quando vedete Daphne cadere: GIU'.

SCENA 21: DIRK AND DAPHNE LAND IN TIME MACHINE - Dirk perde la spada: tirate in GIU', DESTRA e SU per recuperarla.

SCENA 22: ARRIVES ON CLOUDS - Dirk, salendo, viene attaccato da un angelo. Dovete fare GIU', SU, subito GIU' e SINISTRA.

SCENA 23: AT THE GATES TO EDEN - Subito SU e ancora SU.

SCENA 24: DIRK ENTERS EDEN - Subito SINISTRA, GIU', SU, DESTRA.

SCENA 25: THE SNAKES OF EDEN - Quando appare il serpente: FUOCO, FUOCO, FUOCO, DESTRA, SU, SU.

SCENA 26: RIDING THE SNAKES OF EDEN - Nel nuovo schermo, GIU' e poi DESTRA.

SCENA 27: DIRK GETS LICKED - Quando Dirk viene leccato dal serpente, premete FUOCO.

SCENA 28: EXIT EDEN ON TIME MACHINE - Premete subito FUOCO.

SCENA 29: THROW A SWORD AT MORDROC - Vi trovate su una piattaforma poco stabile: spingete subito in SU e immediatamente dopo FUOCO.

SCENA 30: DIRK VS MORDROC - Subito SU, FUOCO.

SCENA 31: DIRK LEAPS TO DEATH RING - Subito SU, DESTRA, FUOCO e SINISTRA.

SCENA 32: DIRK THROWS RING AT MORDROC - Subito SU, FUOCO.

SCENA 33: DESTROY THE GAS BAG - Subito in GIU', GIU', FUOCO.

SCENA 34: LEAPS TO DAPHNE - GIU', SINISTRA, SU.

SCENA 35: KISS DAPHNE - GIU', FUOCO per tre volte (ogniquale volta un volatile appare sullo schermo).

FINE!!!

PUZZNIC (Ocean, per Amiga):

Mentre state giocando premete la barra spazio per richiamare lo schermo RETRY, ma non lasciate la sbarra perché il gioco rimarrà fermo e voi potrete comodamente pensare alla

SETTORE

F

TRUCCHI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

SETTORE

G

TRUCCHI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

miglior strategia da adottare per spostare i cubetti.

SPELL BOUND (Psygnosis, per tutte le versioni):

Ecco un po' di password, relative ai vari livelli del gioco: 2) HEYY, 3) OUDI, 4) DYUO, 5) CALL, 6) MYPI, 7) NTAU, 8) OMAN.

LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):

Ecco i codici dei primi venti livelli.

1) 0000, 2) 5400, 3) 0101, 4) 3901, 5) 2620, 6) 9902, 7) 4303, 8) 9003, 9) 6904, 10) 3305, 11) 9305, 12) 3406, 13) 0407, 14) 6407, 15) 2008, 16) 7408, 17) 4709, 18) 3810, 19) 0511, 20) 6811.

THE LOST PATROL (Ocean, per Amiga):

Abbiamo scoperto che se fate riposare la vostra pattuglia per soli 10 minuti per volta, potete ottenere due punti extra di STRENGTH e di MORALE, senza sprecare cibo. Continuate a fare ciò fino a raggiungere il massimo di questi valori (99 %).

DRAGON BREED (Activision, per Amiga):

Quando un guardiano di fine livello sta per essere caricato (da dischetto), tenete premuto il tasto sinistro del mouse, HELP e UNDO. Lo schermo dovrebbe lampeggiare in viola e permettervi, a questo punto, di disabilitare le collisioni tra sprite.

JAMES POND (Millenium, per Amiga):

Durante il gioco digitate MR2 per far apparire un angelo che vi regalerà l'invulnerabilità.

SLY SPY (Ocean, per Amiga):

Quando selezionate il vostro numero di codice, scegliete 0 0 7. Durante il gioco digitate SHAKEN NOT STIRRED per ottenere credits infiniti.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM):

Premere SHIFT L, in questo modo si passa dal 1 livello al 2, dal 2 al 3, dal 3 al 4. Rimarranno però solo 15 minuti di tempo.

STRATEGIE: 5 livello.

Andare a Sinistra sulla mattonella rialzata, tornare a Destra salire, aspettare che la guardia attacchi, quindi retrocedere. Tornare all'inizio facendosi seguire, andare a Sinistra, se la guardia vi ha seguito riuscite a passare la cella (automaticamente senza passare dall'alto).

OVER THE NET (GENIAS per IBM):

Portarsi in alto vicino all'arbitro, quando arriva la palla alzarla al compagno, il quale deve schiacciare (il punto è assicurato).

SIMCITY (INFOGRAMES per IBM e AMIGA):

Il trucco FUNDO per IBM va anche nella versione AMIGA, con la differenza che in AMIGA si possono richiedere più soldi (all'infinito); il Caps-lock inserito ci vuole ugualmente.

DRAGON NINJA (VIRGIN per CBM64):

Quando dopo essere morti chiede di riavvolgere il nastro, spingete PLAY così andrete avanti di qualche livello e otterrete vite infinite anche se a volte va in tilt.

F-29 RETALIATOR (OCEAN per tutte le versioni):

Volare circa a 4.000 piedi per trovare i nemici aerei.

F-15 STRIKE EAGLE 2 (MICROPROSE per tutte le versioni):

Prima di bombardare i due bersagli principali bombardare i radar segnati sulla Mappa.

F-15 STRIKE EAGLE 2 (MICROPROSE per IBM)

Per preparare il trucco basta possedere il programma Pctools (o uno simile); una volta caricata questa utility, bisogna "editare" con il comando Edit il file HALLFFAME. Evidenziandolo con l'invio e premendo il tasto "E"; poi bisogna premere F1 e successivamente, F3: si entrerà nella schermata in cui si possono modificare i codici ASCII di codesto file. A questo punto bisogna modificare le prime due linee di "Hex Codes" così:

prima linea: 01 00 27 4D 49 52 52 4F 52 20 31 27 20 20 20 20

seconda linea: 20 20 20 00 00 00 00 00 A1 07 02 00 78 1E 06 1E

Poi, premendo F5 si salverà il tutto sul disco a questo punto, caricando F15 "magicamente" il primo pilota che nella versione originale è morto "risusciterà" lasciandosi utilizzare nuovamente.

OPERATION WOLF (OCEAN per IBM):

Premere F10 e sullo schermo apparirà la scritta "FIRMHELP"

adesso premere F7 - per riavere tutte le granate e tutte le munizioni. F8 - per passare allo scenario successivo.

F9 - per riavere tutta l'energia.

GRAND PRIX CIRCUIT (U.S.GOLD per tutte le versioni):

Fare i primi sorpassi attraverso i BOX.

TEST DRIVE 2 (ACCOLADE per tutte le versioni):

Nei livelli alti aspettare di essere sorpassati dalla polizia, poi inseguirla.

SHADOW OF THE BEAST 2 (PSYGNOSYS per AMIGA):

All'inizio del gioco andate a Destra fino ad incontrare il primo selvaggio. Qui, premere la lettera A (ASK) digitate "TEN PINTS", premere return ed il gioco è fatto. Energia infinita per tutti.

MENACE (PSYGNOSYS per AMIGA):

Digitare durante il gioco: XR3ITURBONNUTTER-BASTRD ogni volta che volete per far rifornimento di scudi ed energia.

OVER THE NET (GENIAS per tutte le versioni):

BATTUTA: Quando tocca voi battere, effettuate il salto e premere alternatamente il bottone di fuoco per tre o quattro volte e quando sarete al vertice del balzo tirate il Joystick in diagonale bassa sinistra o destra (a seconda della porzione di campo in cui vi trovate) ma sempre in basso. Quando batte il vostro compagno, il computer, se effettua la battuta col salto, saltate contemporaneamente insieme a lui nel centro del vostro campo, gli avversari andranno a farfalla. N.B. Non sempre funziona, ma nell'85% delle volte sì.

RECEZIONE: Dovrete essere sempre voi a trovarvi nella posizione di muro quando la palla si trova in posizione avversaria dimodochè, quando gli avversari saranno al terzo passaggio, appena lo schiacciatore spiccherà il salto voi tornate indietro a occupare la parte della seconda linea lasciata incustodita dal vostro compagno, di conseguenza ovunque la schiacciata sarà diretta, o voi o il vostro compagno riceverete tranquillamente la palla sulle mani, per poi passare ad un vincente contrattacco.

SCHIACCIATA: Dovrete assolutamente imparare a schiacciare, ma inizialmente potrete lasciare il compito al computer. Comunque, quando vi trovate al terzo passaggio, fatevi passare la palla a tre o quattro centimetri (sul monitor ovviamente) dalla rete e da qui saltate cominciando a premere il bottone di fuoco come forsennati, fino a quando, dopo

essere arrivati al vertice il Joystick, sempre premendo il bottone.

BACK TO THE FUTURE III (Image Works, per tutte le versioni):

Mentre la descrizione di ogni livello viene presentata sullo schermo digitate i seguenti codici per finire ciascuno senza alcuna fatica: 1) ROTTEN CHEAT, 2) LOUSY CHEAT, 3) LOW DOWN CHEAT.

GHOST'N'GOBLINS (Elite, per Amiga):

Mettete nella classifica degli high score (dovrete entrarci di diritto però) (I) al posto del vostro nome, per disattivare la collisione tra sprite. In questo modo sarete invincibili! Se volete provare alternativamente a digitare DELBOY quando appare la schermata del credit.

NITRO (Psygnosys, per Amiga):

Digitate il vostro nome come MAJ per iniziare il gioco con una fracca di soldi e carburante.

CHIP'S CHALLENGE (US GOLD, per Amiga):

Premete semplicemente il tasto C per passare di livello ed il tasto F per scoprire una paginetta grafica di saluti!

STRIDER 2 (US GOLD, per Amiga):

Per ottenere vite infinite premete PAUSE, SITI e di sinistra e HELP allo stesso tempo.

COVERT ACTION (Microprose, per tutte le versioni):

Per completare con facilità ogni caso affidatevi, salvate il gioco, selezionate l'opzione Sleep Through Case e annotatevi l'ora, le date e le locazioni relative ai personaggi di ogni missione. Ricaricate il vostro gioco salvato e sarete in grado di portarvi alla conclusione ogni investigazione senza sforzi!

ATOMIX (US GOLD, per Amiga e Atari ST):

Per attivare HEAL per attivare il modo Password e digitare NME per bloccare il timer di gioco.

BAAL (Psychapse, per Amiga e Atari ST):

Digitate CORVUNDLE al posto del vostro nome nella classifica degli high score. Sorpresa!

CRACKDOWN (US GOLD, per Amiga e Atari ST):

Durante il gioco mettete la pausa e digitate SMURF. Premendo i tasti F1 e F2 potrete ricostituire la dotazione di vite di ciascun giocatore.

DRAGON'S LAIR II (Readysoft, per Amiga e Atari ST):

Sulla schermata dei credits premete return e digitate GET MORDROC DIRK (spaziature comprese) per ottenere...

E-SWAT (US GOLD, per Amiga e Atari ST):

Mettete la pausa durante il gioco e digitate JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU (provate con e senza spaziature). Il bordo dello schermo lampeggerà e otterrete ben 99 vite!

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Amiga e Atari ST):

Battete questi tasti in sequenza per ottenere la visione al laser durante l'intero gioco: F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F1, F1, F1 (per one player) e F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F2, F2, F2 (per Two Player).

ULTIMA VI (Origin, per tutte le versioni):

Consigli Generali:

1) Si parte dal castello. Dicendo HEALING a Lord British il proprio gruppo verrà riportato a valori normali (questo sistema serve anche quando si viene avvelenati). Esplorate a fon-

do il castello, ma evitate di spingervi sino al terzo livello dei sotterranei. Raccogliete oggetti e pozioni (quelle nere servono per l'invisibilità) e, in generale, tutto quello che trovate.

Andate in cucina e prendete tutto il cibo disponibile. Nella stanza del mago potrete trovare un anello per l'invisibilità ed una bacchetta magica in grado di infliggere seri danni ai nemici.

Prendete il libro degli Incantesimi nella vostra stanza.

2) Esplorate la zona relativa alla città (negozi che vendono armi - in uno di questi c'è una ragazza adepta di uno dei nostri eroi, per cui, se spenderete troppo, ella vi farà credito - solo per una volta). A sinistra del castello si trova un Conservatorio: andateci e parlate alla bambina, chiedendole del Mantra, del Libro o delle Rune. Parlate poi al capo del conservatorio (proprio accanto alla stanza del conservatorio) e parlate con lui. Vi darà il Mantra, un oggetto di tipo pietra ove vi troverete. Andate da soli al tempio, usate l'anello per l'invisibilità, prima di usare il relativo Mantra. Quando tornerete al proprio gruppo non troverete più nemici. Parlate alla bambina.

ROCK'N'ROLL (Rainbow Arts, per Amiga):

Invece di iniziare il vostro nome, partite RAINBOW ARTS, appariranno dodici zeri. Digitate poi nelle prime due posizioni il livello scelto, ricordandosi che i primave devono essere preceduti da un zero. Digitate poi nei 10 al posto dei successivi quattro zeri, quattro numeri la cui somma sia uguale al numero del livello indicato prima. Digitate infine altre due X e poi il numero del livello scelto al contrario. Esempio: per giocare al livello 5 battete 05XX2111XX50, per giocare al livello 32 battete 32XX8888XX23.

TV SPORTS BASKETBALL (Cinemaware, per Amiga):

Applaudite la partita, poi premete il tasto enter per segnare con l'arrestata 3 punti, in quanto i vostri giocatori avranno il massimo della forza e dell'attacco. Quando tirate tenete premuto il pulsante di fuoco per almeno 5 secondi, in tal modo potrete evitare i tiri falliti. Non passate mai la palla da una parte all'altra del campo, ma solo a giocatori vicini. Se giocate contro i Boston Celtics, mettetevi in posizione di Playmaker il giocatore Mc Hale.

BATMAN THE MOVIE (Ocean, per Amiga):

Per accedere a quest'isola digitale premete prima F12 e poi F1. Per accedere a quest'isola dal secondo, e al quarto, dal terzo, premete F1.

OVER THE NET (Genias, per Amiga):

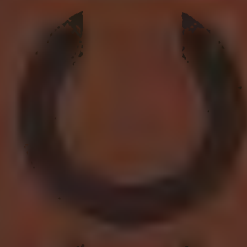
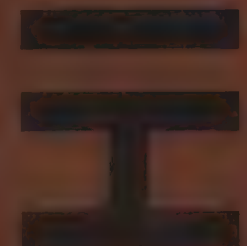
Per segnare continuamente punti in battuta basta alzare la palla e schiacciare con discreta forza tra i due avversari, per averne questo tutte le volte che siete in battuta vincerete il torneo.

GOLDEN AXE (Virgin, per CBM64):

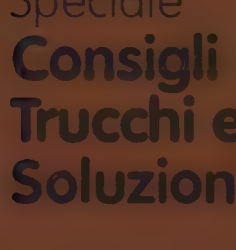
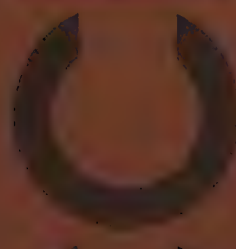
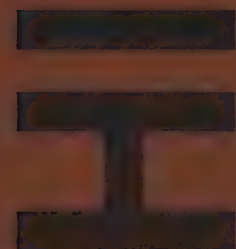
Mettete in pausa il gioco con RAINSTOP. Schiacciate il tasto ":", "parentesi quadra aperta" e... magicamente salterete di livello (è lo stesso cheat mode per Turbo Outrun!).

F-19 STEALTH FIGHTER (Microprose, per A/ST):

Quando il cielo si fa troppo pieno di missili nemici, atterrate all'aeroporto più vicino (cancella il proprio ID, trovate il cancello alla metà della pista (per evitare che altri aerei vi atterrino addosso) e spegnete i motori. Se qui ci rimarrete per cinque minuti, il nemico vi perderà di vista e se ne andrà dal cielo sovrastante!



VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**



GOLDEN AXE (Virgin, per Atari ST):

Quando il gioco è stato caricato premete il tasto **ENTER** per ottenere vite infinite (e non qualsiasi tasto - any key - per iniziare a giocare).

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Atari ST):

Ottenete 50.000 punti quindi digitate il vostro nome negli high score come **WIGAN NINJA** per ottenere vite infinite. Quando giocate premete **F7** per avanzare di livello.

ROBOCOP 2 (Ocean, per Atari ST):

Sulla schermata del menu premete **F3** per richiamare la tabella degli high score. Digitate **BAMBOOZULEM**, quindi premete **HELP**. Sorpresa!!!

HARD DRIVIN' 2 (DOMARK, per Atari ST):

Volete creare più di cinque tracciati e salvarli su disco? Prendete un disco vergine, createlo su un Folder chiamato **FILES**. Caricate poi l'editor del gioco e disegnate la vostra pista. Salvatela poi sul dischetto nuovo con il folder **Files** sotto qualsiasi pista dalla A alla E. Quando il gioco sarà stato caricato, utilizzate il dischetto nuovo per caricare le vostre piste.

TOTAL RECALL (Ocean, per Atari ST):

Mettete in pausa il gioco e lasciatelo per circa un'ora (non sto scherzando!). Alla fine apparirà il messaggio **CHEAT MODE ACTIVE** e voi otterrete munizioni infinite.

THE TIME MACHINE (Activision, per Atari ST):

Digitate nella tabella degli high score **DIZZY** (a patto che riusciate ad entrare in classifica) per ottenere 9 invece di 3 vite.

SHINOBI (Virgin, per Atari ST):

Mettete il gioco in pausa e digitate **LARSXVIII** per ottenere credits infiniti.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Mirrorsoft, per Atari ST):

Per ottenere energia infinita digitate, sullo schermo del codice **8F09** e poi **1506** prima del vero codice, **COWABUNGIE!!!**

DRAKKHEN (Infogrames, per Atari ST):

Quando create un personaggio vi verrà chiesto di dargli un nome. Invece di darglielo digitate **31415927** e premete **return**. Digitate poi **SUPERVISOR** e premete nuovamente **Return**. Digitate infine il nome che volete per il personaggio. Durante il gioco, scoprirete che i dati statistici del personaggio saranno potenziati. Premendo **F10** gli hit points saranno ripristinati ed i personaggi verranno reincarnati. Premendo **Ctrl+F8** avrete accesso ad un particolare menu del programmatore e... buon divertimento!!!

DAMOCLES (Novagen, per tutte le versioni):

Sulla punta di A, i numeri da 0 a 9 sono destinati. Ogni numero preme su tre porte: una frontale e due posizionate dietro ai due piedi posteriori. Sul muro della stanza interna si trova una serie di figure che servono per evidenziare la presenza di una piramide su **Midas**. Il codice relativo è **68 09 20 33**. La piramide si trova sul pianeta **577 341**. In questa piramide si trova un cristallo magico che potrete utilizzare per farvi realizzare un desiderio. Per utilizzarlo dovrete possedere il libro raccolto dal commerciante **Eris** a 13-15 Capital City. Leggete normalmente il libro. Se possedete anche il cristallo quando leggerete uno dei tanti desideri, verrete soddisfatti.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM Pc)

per togliere un punto vita all'avversario digitare **CTRL + F5**; per ucciderlo digitare **CTRL + F8**.

KINGS OF THE BEACH (EA per Ibm Pc)

L'unica password per giocare in Australia è **"SUNDEVIL"**

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per Amiga):

Livello 1: controllate i caminetti ed i focolari. Nella stanza lunga con il fantasma della donna senza testa, spingete in su il joystick per entrare in una stanza segreta dietro a certi dipinti...! Livello 2: Al di fuori delle porte principali del maniero, spostatevi verso destra per trovare una chiave verde nel cimitero. La chiave è ovviamente custodita dai terribili zombi! Per passare attraverso a questi ultimi dovete trovare ed usare la pozione che si trova all'estremità destra del tetto. La chiave verde serve per attivare una nuvola magica che vi permetterà di attraversare la grondaia scassata. Saltate sulla bandierina.

Livello 3: la password è **Hammer**; utilizzate la possibilità di movimento **Crawl** per passare inosservati dai vampiri ed evitare le frecce dello scheletro! Siamo spiacenti, ma l'unica maniera per uscire dalle stanze a vicolo cieco è il suicidio!

Livello 4: la password è **Lugosi**. Dovete spingere un tavolo da una delle stanze in cima alla prima scaletta che incontrate e saltare giù immediatamente dopo. Spingete il tavolo a sinistra e sfruttatelo per prendere la chiave verde oltrepassata la dama senza testa.

Livello 5: Quando arrivate per la prima volta sul tetto della capanna, attraversate la porta nera basculante. Spostatevi verso sinistra evitando i vampiri e sparate i cannoni per recuperare la chiave verde e continuate verso sinistra. Spingete in avanti il joystick in avanti, in quella direzione la stanza successiva e potrete entrare in una stanza segreta che nasconde una vita bonus. Nella torre della Cappella ci sono tre forzieri magici. Solo uno di questi contiene la nuvola magica - si tratta di quello nell'angolo inferiore destro.

PRINCE OF PERSIA (Broderbund, per Amiga):

Per superare il dodicesimo livello è necessario avere la spada e il cerchio d'oro. Spostatevi, passando il muro nero, nel salotto e nella sala schermo. Ogniquale volta starete per morire, cadendo verso il basso, tenete premuto il tasto di fuoco; se lo farete abbastanza velocemente il vostro atletico eroe potrà saltare su qualsiasi piattaforma che gli passerà accanto. Inoltre cercate di saltare verso il soffitto; ciò servirà a fare apparire delle piattaforme tremolanti che, una volta rimosse, sveleranno l'ingresso ad alcune stanze segrete.

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per CBM64/128):

Non riavvolgete assolutamente il nastro quando il programma vi dice di farlo; in questo modo verrà caricato il seguente livello con un po' di vite extra. Digitate la parola **SIAMESE** negli high score per ottenere vite infinite.

STRYX (Psygnosis, per Atari ST):

Premete contemporaneamente i tasti **HELP**, **M** e **E** mentre state giocando: otterrete energia infinita!

F29 RETALIATOR (Ocean, per Amiga):

Se vi esponente proprio sopra la pista d'atterraggio riuscirete a terminare la missione senza alcun problema dal vostro comando.

TIME MACHINE (Activision, per Amiga e ST):

Digitate la parola **DIZZY** nella tabella degli high score per ottenere vite infinite. Inoltre i tasti **A** ed **S** vi permetteranno di selezionare lo schermo desiderato nella zona temporale che state giocando.

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

JAMES POND (Millenium, per Amiga):

Premete i tasti P, O ed I, insieme ad uno qualsiasi nella fila più in basso (Z, X, C, ecc.) per trasportarvi istantaneamente in qualsiasi livello successivo.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per Amiga):

Iniziate a giocare in due e quando non avrete più crediti aspettate fino a quando il programma non vi chiederà di cambiare disco. Cambiatelo perciò e premete insieme i tasti 1 e 2. Continuate a schiacciarli fino a che verrà caricato lo schermo dei crediti. Continuate a giocare ed avrete la possibilità di "Continue?" infiniti!

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Atari ST):

Premete F5 seguita da ENTER e la vostra "vita" raggiungerà istantaneamente il valore di 30 unità.

DRAGON BREED (Activision, per Amiga):

Mettete il gioco in pausa e digitate IREM; ricominciate a giocare ed avrete vite infinite e con il tasto N potrete oltrepassare qualsiasi livello.

GHOST'N'GOBLINS (Elite, per Amiga):

Ottenete un posto nella classifica degli high score ed invece di inserire il vostro nome metteteci il punto esclamativo !. Ciò disabiliterà la collisione con gli sprite, rendendovi invincibili!

ATOMIC ROBOKID (Activision, per Amiga):

Durante la schermata di presentazione digitate TUESDAY 14TH (spaziatura compresa) per attivare un simpatico menu di cheat mode che potrà equipaggiare il robottino con vite ed armi infinite.

VENUS FLYTRAP (Gremlins, per Atari ST e Amiga):

Ecco le password per tutti i livelli di questo gioco.

Montids, Cicadas, Psyllips, Plerids, Satyrid, Lycanid, Pyralid, Wocuid. Inoltre le seguenti parole attiveranno dei particolari cheat: Mars, Mercury, Jupiter, Saturn.

RA (CURSE OF) (Rainbow Arts, per tutte le versioni):

Ecco le password per la seconda ed ultima parte di livelli del gioco. 52) 64802, 53) NIBELUNGEN, 54) TRONJE, 55) DONAR, 56) SKID-BLADNIR, 57) DAGON, 58) SLOWOTSKI, 59) CULLINANE, 60) ARTA MYRDHYN, 61) MAGDALENA, 62) PHILLIP EMANUEL, 63) GRACELAND, 64) JOLLY ROGER, 65) GET FUNKY, 66) TWILIGHT, 67) DRAGONLANCE, 68) HATHEG KLA, 69) INQUANOK, 70) KIRAN, 71) OUKRANOS, 72) THRAN, 73) ULTHAR, 74) THALARION, 75) NGRANEK, 76) CATHURIA, 77) ENTROPIE, 78) HEISSENBERG, 79) LAPLACE, 80) SONA NYL, 81) DIFFERENTIAL, 82) INTEGRAL, 83) HYPERZYKLUS, 84) APFELMANN, 85) CHAOS, 86) DYAKHEE, 87) DENDRIT, 88) NEURON, 89) PANKREAS, 90) PANAKREA, 91) UNORDNUNG, 92) DEUTSCHLAND, 93) GERMANY, 94) MUSIC TELEVISION, 95) JOHN BELUSHI, 96) GLEICHRICHTER, 98) TRANSLATION, 99) CTHUGA.

SUPREMACY (Virgin, per Amiga):

Il problema principale di questo gioco è la scarsità di plotoni e l'ingente quantità di pianeti da conquistare (il rapporto è più o meno di 24 a 32). Se provate a conquistare non più di una decina, lasciandoci come guarnigione due plotoni ciascuno, attaccate un altro, senza conquistarlo, e con un cargo privato di tutte le genti che lo abitano e di tutte le risorse che vi si trovano (cibo, carburante, ecc.). A questo punto al terzo

livello il computer non cercherà più di riconquistare il pianeta in questione ed al quarto ci proverà, mettendoci comunque molto tempo.

BATTLESHIPS (Elite, per Amiga):

Se quando tocca a voi sparare non toccate nulla e ve ne restate con le mani in mano per qualcosa come tre minuti, sullo schermo appariranno le sagome e le posizioni delle navi dell'avversario. La domanda nasce spontanea: ce la farete a distrarre quest'ultimo per così tanto tempo?!?

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Image Works, per IBM PC):

Premete PQR contemporaneamente per ottenere energia infinita.

THE AMAZING SPIDERMAN (Empire, per IBM PC):

A volte nei muri, nelle pareti o nel soffitto ci sono dei passaggi segreti che portano direttamente in alcune stanze. Nel Mystery's End andate a destra o sinistra, sparate in aria e tentate di arrampicarvi sulle pareti. Probabilmente finirete di sotto.

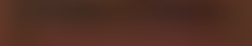
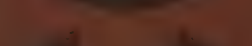
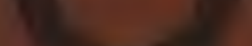
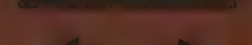
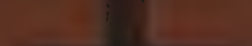
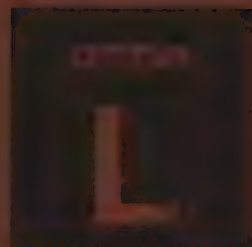
THE AMAZING SPIDERMAN (Empire, per tutte le versioni):

1) Midnight: salite sull'elicottero e fatevi portare in alto. Andate sui tetti e, stando attenti a non cadere nel buco, andate nello schermo a destra (Foyer). Salite sulla piattaforma al centro fino ad apparire nel Black Thunder. Salite sull'elicottero che si alzerà e poi scenderà. Scendete sulla piattaforma e... sorpresa! Vi troverete nell'ultimo schermo (Mystery's End) con Mystery. Per il momento non potrete fare nulla (queste azioni servono solo per guadagnare punti). Ritornate nel Midnight e calatevi nel buco. Andate nel Foyer, immobilizzate il robot e salite sulla piattaforma a destra. Colpite con la ragnatela il pulsante sul soffitto e percorrete il corridoio a sinistra (un nastro trasportatore vi risparmierà la fatica di camminare). Attaccatevi al soffitto e superate il secondo robot. Giunti in salvo scendete e premete il pulsante. Ripetete l'operazione di prima per ritornare nel corridoio che dovrete attraversare, evitando il nastro che vi impedirà di muovervi e sfruttando il soffitto. Tornate giù e premete il pulsante nel sottoscala del Midnight. Tornate nel Foyer e andate a destra.

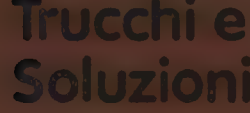
2) Lift: andate a destra.

LIVELLO 1

TAKE 1: rifornitevi di energia e scalate la piattaforma da destra, in modo da far cadere l'asse, poi salite sul soffitto ed entrate nel BAD MOON RISING. Andate a sinistra e attivate il primo interruttore. Salite e andate verso la croce a destra (attenzione al masso). Salite sul mostriacattolo che inizierà a fare una specie di "sali-scendi". Facendo attenzione a non venire stritolati al suolo, saltate il buco e cercate di arrampicarvi sulla parete saltando e sparando in alto: per un attimo arriverete nello STARRY NIGHT. Scendete nel buco e andate a destra. MUMMY'S REVENGE: attivate entrambi gli interruttori e scendete dalla mummia. Bloccatela e andate a sinistra. Attivate il pulsante e tornate indietro. Premete il pulsante a destra e tornate su. Ripremete ancora i due pulsanti e andate nel nuovo passaggio in basso a sinistra (il fuoco attraversatelo sfruttando il soffitto). Premete il pulsante di sinistra e scendete nel buco appena apparso. Arriverete nel RAT TRAP. Fate scendere la piattaforma, semplicemente avvicinandovi ad essa e sparate in diagonale per colpire il sostegno della piattaforma; dondolatevi poi per cadere su quella centrale. Fate la stessa operazione per arrivare alla terza piattaforma. Avrete



VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni



notato che il topo vi avrà seguito fin qui: fatelo camminare sull'interruttore che, attivato, farà aprire un passaggio sul soffitto. Entrateci e premete il pulsante; tornate giù e andate a destra, nell'UNDER THE SOIL. Stando attenti alla piattaforma mobile che vi verrà addosso salite per arrivare nella VERY GRAVE YARD. Tornate nel BAD MOON RISING e quindi nel MUMMY'S REVENGE per la via usata la prima volta. Premete il pulsante sotto al mostricciattolo e andate nel passaggio in alto appena apparso. BAD MOON FALLING: andate a destra, il più vicino possibile al muro, e usate la ragionevole prudenza. Se non riuscite a passare la palla scenderà leggermente. Pazienza! Sarà comunque importante che nell'ultima curva a sinistra ripetiate per bene l'operazione, altrimenti la palla inizierà a scendere e dovrete fare un velocissimo dietro-front e correre fino all'ultimo piano. Qui ci si dovrà attaccare al soffitto e rannicchiarsi fino a quando la palla non ci sarà passata sotto. Ad ogni modo, una volta in cima, andate a destra e... benvenuti nel secondo livello (TAKE 2!)

R-TYPE (Electric Dreams, per Amiga):

Digitate SUMITA, (compreso il punto) nella prima degli High Score al posto del vostro nome. Quando ricomincerete a giocare la parola SUMITA apparirà al posto del vostro nome da TRAINER. Ora avrete vite infinite!

SKIDZ (Gremlins, per Amiga):

Durante il gioco tenete premuto il tasto di fuoco (o il pulsante) e premete il tasto di salto (o il tasto di fuoco) premuto insieme. Il personaggio non andrà più avanti e potrete far girare il vostro personaggio. Rimanendo in una posizione, potrete giocare in duali senza la vittoria.

3D POOL (Firebird, per Amiga e Atari ST):

Eccovi i codici per 20 Trick Shot; le prime quattro cifre si riferiscono all'orientamento del tavolo, le ultime quattro al valore del tiro e al valore di right-hand spin.

SHOT 1: 07/6 02/4 63 10, SHOT 2: 1000 04/1 63 09, SHOT 3: 01/52 03/1 63 00, SHOT 4: 22/2 01/4 63 10, SHOT 5: 06/12 04/6 63 10, SHOT 6: 04/2 04/1 63 20, SHOT 7: 01/18 01/6 63 10, SHOT 8: 01/11 04/1 63 12, SHOT 9: 04/2 01/4 63 11, SHOT 10: 09/2 02/1 63 20, SHOT 11: 01/1 01/1 63 20, SHOT 12: 09/1 01/5 63 10, SHOT 13: 01/04 01/1 63 20, SHOT 14: 01/1 01/1 63 10, SHOT 15: 00/04 01/6 12 00, SHOT 16: 08/0 04/6 39 20, SHOT 17: 03/2 00/6 63 06, SHOT 18: 05/12 10/1 63 10, SHOT 19: 06/1 02/4 63 20, SHOT 20: per questo non ci sono codici inventatevi voi!

SHADOW WARRIOR (Ocean, per Amiga):

Durante il gioco premete il tasto HELP per avanzare di livello.

WIZBALL (Ocean, per Amiga):

Mettete il gioco in pausa e digitate RAINBOW, facendo attenzione a giocare per scoprire il personaggio giusto. Mettete nuovamente in pausa e digitate RAINBOWS per cambiare il livello in cui vi trovate. Mette in pausa per la terza volta e digitate RAINBOWI per completare il gioco.

DRAGON'S LAIR (Readysoft, per Amiga):

Indovinate a chi serve, ma non fate niente fino a che Dirk non andrà sul ponte. A questo punto premete contemporaneamente i tasti ESC, L, N, R, Z... Sorpresa!

DRAGON'S LAIR II (Readysoft, per Amiga):

Sulla schermata del titolo, spaziate di pure la parola Fireware, premete il tasto di RUN e poi digitate GET MORDRUC. Dirk spazierà

includere). Premete il fire per giocare e... altra sorpresa!

GEM'X (Demonware, per tutte le versioni):

Ecco i codici per tutti i livelli fino all'S (oltre a questo, del resto, non ci saranno più codici). Digitate allora il codice desiderato sulla schermata dei titoli per giocare al punto desiderato.

B) EARTHIAN, C) KENICHI, D) INOKUMA, E) BURAI, F) BADMAN, G) NETWORK, H) YOKOHAMA, I) EXACT, J) X68000, K) TURRICAN, L) REDMOON, M) CAMPAIGN, N) MAGAMANN, O) SIVAGON, P) TIMOVINS, Q) CHERRY, R) GAMERION, S) ZAWAS.

B.R.A.T. (Image Works, per tutte le versioni):

Nella schermata delle opzioni, provate a battere questi codici:

Liv. 1) BISHIMO, Liv. 2) MIHEMOTO, Liv. 3) SASUTOZO, Liv. 4) SUMATZEE, Liv. 5) NOKITAGO, Liv. 6) ITSANONO, Liv. 7) MOZIMATO, Liv. 8) HOZIMOTO, Liv. 9) MOKITEMO, Liv. 10) ZUMOHATO, Liv. 11) CHANASTU, Liv. 12) NAGAITSU.

LINE OF FIRE (US GOLD, per Atari ST):

Quando il gioco sarà stato caricato premete HELP per fare apparire un messaggio. Ora digitate WHAT A BUMMER per ottenere credits infiniti. Provate anche a premere i tasti da 1 a 7 per iniziare a giocare nei corrispondenti livelli.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

(Millenium, per Atari ST):

Sulla schermata di inizio il gioco digitate WHAT A BUMMER al posto di una password per i livelli all'inizio. Adesso avrete vite infinite!

TREASURE ISLAND DIZZY (Code Master, per Atari ST):

Nella schermata d'inizio digitate ICANFLY (senza alcuna spaziatura) per poter volare in tutti gli schermi del gioco.

NARC (Ocean, per Atari ST):

All'inizio del gioco posizionatevi in su verso i bidoni dell'immondizia, inginocchiatevi e continuate a sparar loro contro per almeno una decina di secondi; camminateli attraverso poi per ottenere vite infinite.

IT CAME FROM THE DESERT 2: ANTHEADS

(Cinemaware, per tutte le versioni):

NAME: GRIFFIN

Cercate di ottenere tutte le informazioni possibili da Biff e da Dusty al primo giorno; se comunque avrete già ottenuto queste notizie nelle partite precedenti, saltate pure a piè pari questa fase. Prendete la macchina e andate alla KBLG Radio Station. Dusty vi racconterà dell'attacco e vi darà una pistola ed un decrittatore. Uscite.

Circolate per un po' fino al pomeriggio, quindi andate al Platt University Lab, dove incontrerete il ragazzino Billy ed il suo vecchio padre. Quando inizieranno a parlare con voi ignorate ciò che il padre dirà, ma fate molta attenzione alle parole di Billy.

Se volete ulteriori informazioni andate a fare domande alla chiromante e andate a casa verso le 8.

SECONDO GIORNO

Tornate alla KBLG Radio Station dove Dusty vi racconterà della minaccia del G-Men. Tornate al laboratorio dove Billy sarà da comunicarvi altre preziose informazioni.

Verso l'una andate alla Neptune Hall dove scoprirete che a Billy Bob sono cresciute un bel paio di antenne di formica. Tirate fuori la pistola e fategliela saltare, proprio come se doveste colpire una formica del primo gio-

co. Billy Bob vi comunicherà quindi un numero di cui dovrete prender nota su un foglio di carta.

TERZO GIORNO:

Dovreste alzarvi alle nove quando Jackie verrà a trovarvi e busserà alla porta. Sfortunatamente la vostra agenzia sarà già travolta da una formica, quindi sparatele (come a Billy Bob) e fatevi dire il secondo numero (segnatevelo sempre!). Andate alla Ore Plant e fatevi amico il manager selezionando la risposta A al momento giusto. Prendete il trenino fino alla M-3 e uccidete la formica gigante. Tornate al laboratorio per ottenere altre informazioni da Billy. Andate poi alla Police Station e beccatevi il trattamento "di favore", perdendo i sensi e ritrovandovi all'ospedale. Qui l'infermiera vi dirà dove si trova la stanza di sicurezza (Vault). Andateci e prendete le registrazioni relative alla conversazione quindi scappate dall'ospedale.

QUARTO GIORNO:

Andate da Elma's e quando diverrà una formica sparatele alle antenne e recuperate l'ultimo numero. Ora andate all'ospedale in qualsiasi modo (preferibilmente senza riportare ferite). Prendete l'ascensore e andate nel seminterrato. Attraversando la porta, entrate nella Morgue nell'angolo superiore destro della mappa - potrete riconoscere questo luogo dalle quattro cassette nere e dalla cassaforte. Inserite i numeri della combinazione nello stesso ordine in cui li avete ottenuti. Per fare ciò dovrete:

1) girare la manopola verso destra compiendo un giro completo, poi avanzare fino al primo numero ottenuto e cliccare.

2) ripetere la stessa operazione per il secondo numero.

Avanzare direttamente verso la grande porta (o girare la manopola verso sinistra fino al primo numero) e andate verso sinistra, avrete davanti di vista la cassaforte. Attivate le due guardie da banditi in sequenza e, con un giro, andate di nuovo da destra. Ora vi potrete sbarazzare dei nemici faccia-a-faccia, ripulendo l'intera città di zardbreath.

UNREAL (Ubisoft, per Amiga):

Sullo schermo dove le sfere formano il drago, digitate **UNREAL** e vi compariranno i poteri nel monitor e attivare il cheat mode. Avrete perciò energia e vite infinite e potrete avanzare di livello con la semplice pressione del tasto RETURN.

APB (Domark, per Amiga):

All'inizio del gioco mentre suona la musichestra spingete in avanti il joystick e schiacciate il fire: potrete iniziare da uno qualsiasi dei sedici livelli di gioco.

P.P. HAMMER (Demonware, per tutte le versioni):

Ecco le password per i primi otto livelli. 3) CCAWAIWI, 4) RTUWCGRI, 5) CSGVTFBH, 6) RRDUVETG, 7) CITUJCSG, 8) RHJTSBGF.

WING COMMANDER (Origin, per IBM PC):

Se abbandonate il caccia in combattimento (e non ci lasciate le penne) vi verrà detto che ciò è ammesso una sola volta per carriera; non è affatto vero! Basterà essere realmente in pericolo (caccia quasi demolito) per espellersi a piacere, e si potrà tranquillamente continuare il gioco.

Se non riuscite a terminare le ultime due missioni (stanare la base Kilrathi e distruggerla: se la distruggete, il bel braster che abbiamo trovato il caccia appena iniziati i combattimenti

(vedi punto 1); alla fine il Tiger's Claw distruggerà i loro rimasti) e voi, al posto del capitano, la salterete, andate con i superpoteri del caso.

Il file COMMUNIC.DAT contiene tutte le comunicazioni radio (amiche e nemiche); basterà fare un EDIT per tradurle a piacere e renderle più "pittoresche" in italiano! Fate comunque attenzione a non variare la lunghezza delle scritte!!!

I files PCSHIP.V00, 1, 2, 3, 4, SHIPTYPE.V00, 2, 3, 9, 10, 11, 12, 13, 29, SHIP.V06, 7, 8, 15, 17, 18, 21, rappresentano le navi amiche e nemiche. Divertitevi con un bel RENAME.

HOSTAGE (Infogrames, per IBM PC):

Ecco le password per diventare Captain e Commander; HPETS e EDUAB.

NARCO POLICE (Dinamic, per Amiga):

Digitate queste password per ottenere parecchi bonus:

NOENEMIG (non avrete più nemici), MUNICION (ricarica i fucili), COMENZAR (fa ritornare i nemici), ABRIR (serve ad aprire le porte chiuse), BLAST (Booomm! Tutti morti!!!), ETAPAUNO (Vi sposta di un livello), CUADRICU (frega tutti i nemici), NOAMETZX (dove X è il numero del livello da dove rimuovere tutte le mitragliatrici nemiche), NOCAMZX (idem come prima, ma per disattivare le telecamere di un livello), CONGRA (gioco terminato, "complimenti!!").

SPIDERMAN (Empire, per Amiga):

Caricando il gioco non saprete cosa arriverete nella storia, ma se premete il tasto Play, il gioco si avvia e potrete scegliere tra i vari personaggi. Premete il tasto 1 e si attiverà il personaggio scelto. Premete l'opzione 2 e cliccate una volta sola con il fire (ciò è particolarmente importante). Ora premete il tasto 2 (sulla tastiera e non sul keypad numerico), ed iniziate a giocare normalmente. Se non appena iniziate a giocare energia battete il tasto HELP: tutta l'energy sarà recuperata!

IVANHOE (Ocean, per Amiga):

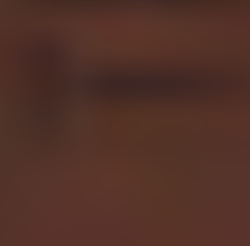
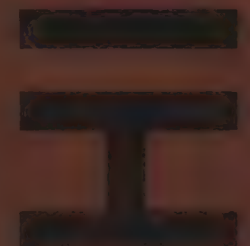
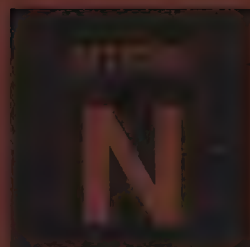
Digitate ZOBINETTE durante il gioco; a questo punto con il tasto N potrete saltare il livello e con la , (virgola) otterrete una vita in più. Con DELETE infine ucciderete tutti i nemici.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per Amiga):

Durante il gioco premete contemporaneamente i tasti SHIFT sinistro e W (per pozioni extra e levitazione), SHIFT sinistro e I (schermata capovolta), SHIFT sinistro e WZ (schermata finale), SHIFT sinistro e R (aumenta l'energia).

DUCK TALES (Disneysoftware per tutte le versioni):

Per chi ha speso 59.000 lire a favore della Disneysoftware e vede vincere sempre Cuor-di-pietra (Glomgold) da parecchio tempo, ecco una soluzione flash per diventare i più ricchi dell'universo e dintorni! Convieni, innanzitutto, specializzarsi in un tipo di "ricerca" (montagne, giungla, caverne, etc.) e, infischendosi di manovrare azioni o tuffarsi nei dollari, incominciare a viaggiare stando bene attenti a non cadere con l'aereo perché, oltre a perdere parecchio tempo, potreste rimetterci un sacco di quattrini. Dopo aver bruciato un buon numero di tappe corrispondenti alla "ricerca" in cui vi siete specializzati dovrete aver totalizzato una bella somma (meglio sui 20.000\$); portate questi soldi a Makarun, onde non perdere ingenti cifre nel caso di incidente aereo. Fatto questo guadagnate altri quattrini fotografando nei parchi nazionali (Borneo, Yellowstone, Duckbill Island, Kenya Game Reserve, etc.) fino alla fine del mese; nel caso



VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni



INFORMAZIONI

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

te verso Sud. Prendete le Stone Arms. Girate intorno e calciate verso Nord. Prendete i tesori nascosti e uscite dalla porta segreta. Le gemme vengono evidenziate dal messaggio "Your Footsteps Sound Hollow Here". Una volta fatto tutto salite le scale fino in superficie e andate alle Ancient Ruins (H).

ANCIENT RUINS:

Dopo aver sceso le scale che portano verso il basso, girate intorno ed utilizzate la Strenghth per alzare le rocce che ricopre le scale. Fatto questo non avrete bisogno di ripeterlo. Prendete i tesori. Poi girate verso l'angolo a Nord-Ovest e andate nella stanza segreta (A). Andate a Sud. Lasciate la città. Una volta usciti salite le scale fino in superficie e andate alla città e al centro della città.

SLAVE ESTATE:

Qui ci sono moltissimi tesori. Iniziate a stabilire il cammino per entrare nell'edificio e prendete il tesoro al centro della stanza a Nord-Est. Andate poi nella stanza seguente a Sud. Attraversate la porta ad Ovest e fate lo stesso nella stanza adiacente. Andate nell'angolo a Nord-Ovest e trovate la porta segreta (A). Prima di attraversarla utilizzate la Strenghth. Ciò vi permetterà di prendere qualche tesoro in più. Andate quindi ad Ovest, attraversando la porta, e combattete i nemici che incontrerete. Dopo aver vinto, prendete il tesoro in questa stanza (avrete bisogno solo di un Mirror).

Uscite da quest'area ripercorrendo il cammino fatto fin qui. Camminate intorno all'edificio fino alla stanza a Sud-Ovest. Entrate e utilizzate il Mirror per trasformare il personaggio in una statua e trasformarlo in statua. Lasciate la città. Se il vostro inventario inizia a riempirsi, ritornate all'Underworld e vendete gli oggetti inutili nella Lansk Undercity. Prendete il cache che si trova sotto un grosso pietrone sulla costa a Sud. Andate poi allo Slave Camp a Sud-Ovest del Purgatory.

SLAVE CAMP:

Innanzitutto andate alla taverna (A) e cercate volontari. Louie si unirà al vostro gruppo; andate poi a (C) ed utilizzate le Low Magic Skill per aprire la porta. Dirigetevi all'armadietto (Closet) nell'angolo a Nord-Ovest e prendete i cache contenuti. Andate poi a (19) e formulate un Low Heal Spell o utilizzate una pozione per guarire l'uomo. Egli vi darà alcuni Spell Sun Magic. Localizzate infine l'altro nascondiglio (cache) dietro alla Mage's House.

Ritornate alla Lansk Undercity per vendere e migliorare armor e weapons. Non dimenticate di comprare i Druid Spells nel Magic Shop (B) dietro alla porta segreta sulla lato Ovest della città.

Mentre sarete alla Lansk Undercity andate sul lato Est della zona centrale e trovate una porta segreta (F) che porta ad Ovest. Entrate in questa porta (I) ed aprite quella successiva. Entrate nella stanza, andate nell'angolo a Nord-Ovest e formulate un incantesimo Lesser Heal o utilizzate una pozione. Ciò vi permetterà di prendere la Dragon Gem, necessaria per terminare il gioco.

Ritornate al Magan Underworld e andate a (C) per raggiungere i Mystic Woods. Prendete tutti i tesori, gli spell ed i funghi (Mushroom). Uscite all'esterno. Se da qui vorrete rientrare nell'Underworld dovrete utilizzare le Climb Skill nel pozzo (Well) che vi porterà appunto nel mondo sotterraneo. Ora andate a Phoebus.

PHOEBUS:

Andate nella taverna (B) e cercate volontari. Prendete tutti i tesori quindi andate al tempio (E) nella parte Nord-Centro della città. Combattetevi il Mystalvision e scappate via. Verrete colpiti, perderete i sensi e sarete gettati nel dungeon.

THE PHOEBAN DUNGEON:

Alcuni amici da fuori riusciranno a liberarvi al momento giusto. Continuate semplicemente a girare verso il muro della vostra cella fino a che la porta non verrà aperta. Andate nell'angolo a Nord-Ovest della zona celle. Dopo la battaglia localizzate la porta segreta a (B), vicino a 102 sul muro Sud. Seguite questo muro fino ad incontrare il messaggio (M). Voltatevi verso Nord e attraversate la porta segreta. Prendete i tesori, utilizzando la parola segreta FALIFAX. Combattetevi la Mystalvision nella stanza Nord-Centro (C) e prendete altri Sun Spells. Attraversate le macerie e salite la scaletta verso l'alto. Prima di lasciare la città visitate la taverna e raccogliete il messaggio di Berengaria.

Attraversate il ponte per Lansk e prendete due tesori. Non cercate di aprire il forziere nel primo edificio a meno che non possediate le Skill LockPick di livello 4 o superiore. ATTENZIONE: questa parte del gioco è estremamente difficile; se non riuscite a sconfiggere le guardie, maturate esperienza ed avanzate di alcuni livelli prima di poter riprovare e vincere. Entrate nel secondo edificio (attraverso il ponte) per due volte e combattete. Formulate uno spell Sense Trap e continuate in avanti fino a trovare il tesoro. Tornate ai Mystic Woods. Nel bel mezzo di un circolo di alberi, appena ad Ovest del laghetto, si trova un Teleporter (C), utilizzatelo per andare a 2 Jug e poi a Mud Toad.

MUD TOAD:

Utilizzate le Stone Arms alla statua (20). Trovate Berengaria nell'angolo Nord-Est della taverna (A). Poi andate direttamente ad Ovest, prendete il messaggio, tomate in su di un passo e formulate un Create Wall Spell a (D). Andate a (113) e prendete i Golden Boots. Andate poi a (30) e vendete i vostri oggetti in più. Lasciate la città e andate allo Smuggler's Cove.

SMUGGLER'S COVE E THE ORDER OF THE SW. SWORD:

Questa sezione è analogamente molto, molto difficile. Se non riuscite a sconfiggere pirati, dovrete più esperienza ed avanzate di più al vostro livello prima di tentare. Andate quindi verso l'edificio. Utilizzate la Bureaucracy e offrite 100 Gold per entrare nell'edificio. Uscite dalla porta ad Ovest e combattete per vincere nove Jade Eyes (se ve ne andate dalla porta Sud non potrete acquisire la vostra ricompensa). Salpate per l'Isola per andare all'Order Of The Sword e combattete per prendere le Stone Hands e il Soften Stone Spell. Girovagare per la città e prendete ogni altra equipaggiamento che vi può essere utile (potrete permettervi). Qui si possono trovare anche le Dragon Stones. Andate alla volta di Necropolis.

NECROPOLIS E SMUGGLER'S COVE:

Girate a destra ed entrate nella città, raccogliete lo Stone Trunk (A) e apritevi la strada attraverso la città verso la porta segreta (B). Attraversatela e avanzate sullo Stone Demon, che scapperà non appena arriverete a dieci piedi da lui. Entrate e percorrete il tunnel fino all'incontro (114) e prendete la Silver Key e l'Inferno Spell. Ritornate alla vostra nave e dirigetevi allo Smuggler's Cove. Andate a Mud Toad e lasciate lo Stone Trunk e l'Hand

dalla statua (20). Fate scorta di Draper Stones e tornate alla Lansk Undercity attraverso il Magan Underworld. Prendete un King's Ferry a E.Z. e il Paperwork (G) nella parte Ovest della città. Usatelo poi per lasciare il villaggio sul King's Ferry (B).

OLD DOCK

Dal (2) sulla mappa di superficie, andate nell'angolo sud Ovest e trovate una statua. Utilizzate la Strength per spostarla e trovare altri tesori.

KING'S ISLE

Andate alle Dwarven Ruins ed utilizzate i Jade Eyes per andare alla statua. Andate poi da Ovest e scendete nella Dwarven Clan Hall. Andate a (117) e formulate lo Spell Soften Stone per sciogliere i nani. Andate poi a prendere il tesoro e viaggiate fino alla Snake Pit.

SNAKE PIT:

Andate a (80) e prendete i tesori da questa e dalle altre due locazioni, compresa la Stone Head. Per tornare dall'altro lato del ponte a senso unico andate alla boathouse ed utilizzate il Signet Ring per far arrivare la barca al porticciolo. Verrete attaccati a sorpresa dalle guardie e portati nel dungeon della King's Home.

KING'S HOME DUNGEON:

Andate a (65) utilizzando la LockPick. Combattetevi un piccolo scontro e poi andate a prendere il tesoro. Salite le scale fino a (131) nella King's Home e prendete il tesoro che ci troverete.

Ora andate al Teleporter appena a Sud della King's Home e andate al Mystic Woods. Andate poi a Quag per vendere i beni sovrabbondanza a Mud Load. Mettete sulla statua tutti gli stone piece in vostro possesso per far apparire una scala: si tratta dell'entrata al Lancer's Lab (controllate bene la mappa). Andate a prendervi i tesori (specialmente gli Spectacles nella stanza Sud-Est) utilizzando il Soften Stone.

Scendete quindi nell'Underworld usando le scale nella stanza adiacente. Andate nei Mystic Woods e sull'isola al centro del laghetto (utilizzate i Golden Boots per far ciò). Andate dall'altro capo dell'isola ed utilizzate l'ascia. Prendete il simbolo Enkidu. Tornate alla vostra nave e salpate per Rustic.

Per oltrepassare il primo guardiano del ponte utilizzate il simbolo appena raccolto. Ci saranno un paio di incontri sul ponte per arrivare al Magic College.

MAGIC COLLEGE

Entrate nel Magic College e camminate intorno al muro fino a vedere il messaggio. A questo punto voltatevi verso il muro ed utilizzate gli Spectacles (presi nel Lancer's Lab) e attraversate la porta. Nella prima stanza formulate un incantesimo Chill (Ice, Chill o Big Chill). Verrete teletrasportati. Nella seconda stanza, formulate uno Spell Firestorm. Anche questa volta verrete teletrasportati. Nella terza stanza, formulate uno Spell Cloak Arcane. Nella quarta stanza combattete il Philistine senza formulare nessun incantesimo. Nella stanza successiva utilizzate uno Spell Disarm Trap. Nella stanza adiacente ignorate il Magic e passate in quella successiva, dove il Wizard vi offrirà tre oggetti. Scegliete il Soul Bow, quindi portatelo al Mystic Woods e utilizzatelo sulla pietra a Sud-Ovest del Teleporter. In questo modo otterrete altri Druid Spells. An-

date alla Dragon Valley (sulla stessa isola dove sorgono le Sunken Ruins). Prendete tutti i tesori (Dragon's Teeth, da vendere a 3.000 Gold l'uno). Andate poi a (134) e utilizzate la Dragon Gem. Ora andate a cercare la Freedom Sword.

FREEDOM SWORD:

ATTENZIONE, la Freedom Sword NON SI TROVA a Freeport. Questa è una trappola organizzata da Namtar per uccidervi. E in questa locazione se formulerete uno Spell Sense Traps trasformerete per sempre l'intera Freeport in una città fantasma. Per trovare la Freedom Sword andate nell'Irkalla's Realm e quindi a (4) utilizzando i Golden Boots. Utilizzate la Silver Key per entrare Irkalla. Ella vi darà una pozione Water-Breathing da utilizzare nelle Sunken Ruins per prendere lo Skull di suo figlio, questo teschio andrà poi portato alla Forge nella Dwarven Clan Hall. Ora andate alla Sunken Ruins con la vostra nave.

SUNKEN RUINS:

Qui scendete le scale e utilizzate la pozione Water-Breathing. Una volta raggiunto il piano di sotto andate al Clam con il teschio dentro e prendete l'intero mollusco (B). Portatelo al piano superiore e lasciate la città. Tornate nell'Underworld ed usate la rampa di scale (D) per arrivare alla Forge della Dwarven Clan Hall. Lasciate qui lo Skull e tornate all'Isola nell'Irkalla's Realm. Prendete la spada ed equipaggiatela. Tornate alla King's Isle e andate al Siege Camp. Andate al portone principale e unitevi all'armata.

THE SIEGE CAMP:

Andate a (90) e prendete tutti i tesori. Tornate al Black Market per vendere i generi di surplus, quindi tornate a (90). In questo modo vi troverete sul fronte della battaglia. Lasciate la città ed entrate a Byzanople. Andate a (37) quindi scendete le scale, una volta al piano di sotto utilizzate la Strength alle altre terminazioni del tunnel. Salite poi le scale ed incontrate la figlia del re alla quale dovrete arrendervi. Ella vi porterà da suo fratello (qui vi unirete all'armata di quest'ultimo).

Andate a prendere il tesoro e salite le scale. Verrete trasportati al Siege Camp attraverso un passaggio segreto. Andate all'estremità opposta dello spazio aperto e combattete in un mitico scontro. Successivamente tornate a Byzanople attraverso il passaggio segreto e vendete tutti gli oggetti di surplus (Al Siege Camp potrete utilizzare dell'Healing gratis se ne avrete bisogno). Lasciate la città e andate alla King's Home.

KING'S HOME E IL FERRY PER NISIR:

Nella King's Home utilizzate il Signet Ring per entrare nel castello. Andate poi a (PG) e prendete il Pilgrim's Garb per tutti i personaggi. Lasciate il castello e andate all'Old Dock. Tutti i personaggi dovranno indossare il Garb per salire sul Pilgrim's Ferry. Il traghetto vi porterà all'Isola dove si trovano il Salvation e Nisir.

SALVATION:

Una volta entrati nell'edificio e superate le guardie andate all'esterno (attraverso la porta non sigillata) e girovagare per l'Isola per arrivare a Salvation. Dopo aver lasciato l'edificio, potrete rivestirvi con l'Armor normale e scartare il Pilgrim's Garb. A Salvation andate a (97) e utilizzate la Freedom Sword (ciò renderà magica la spada). Prendete il tesoro - qui avrete probabilmente bisogno di tutti i 30 Dragon Eyes. Se non avrete abbastanza spazio nel vostro inventario, moliate un bel po' di oggetti o andate a (100) e scendete le scale



VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

OGGETTI PARTICOLARI

1) **GOLDEN BOOTS**: vi permette di saltare e attraversare alcuni spazi in acqua. Dovrete evitare che Mud Toad si nasca per poter recuperare queste calzature. Inviate allora il suo in un Create Wall Spell. Per salvare la città andate di due a Ovest, di nove a Nord partendo dal portone interno e poi formulate un Create Wall verso Ovest. Andate poi di due a Est, di due a Nord, di tre a Ovest e combattete Spiritates, di uno a Sud, di uno a Ovest, usate il Create Wall e prendete gli stivali.

2) **TRIDENT**: dopo aver preso i Golden Boots andate nel Mystic Woods. Partendo da casa di Nord andate di sei a Ovest, di due a Sud, di uno a Ovest, utilizzate gli stivali, andate di uno a Ovest ed impiegate l'ascia.

3) **DRAGON STONES**: queste ricaricano i Mage's Spell Points fino a 20 unità ciascuno.

4) **DRAGON'S EYES**: questi ricaricano i Mage's Spell Points fino a 30 unità ciascuno.

5) **Magic Lamp**: serve a formulare un Light Spell che si estinguerà solo se gli soffierete contro.

6) **APPLE ILLS O SIMBOLI ANALOGHI** (a seconda delle versioni): formula un Guidance Spell.

7) **GATLIN BOW**: quest'arco può lanciare frecce automaticamente. Quando lo userete con il Magic Quiver si rivelerà un'arma inarrestabile.

8) **MAGIC QUIVER**: non esaurisce mai le frecce. Formula anche uno Spell Firelight.

9) **HOLY MACE**: formula un Exorcism Spell.

10) **SIGNET RING**: dopo averlo usato per

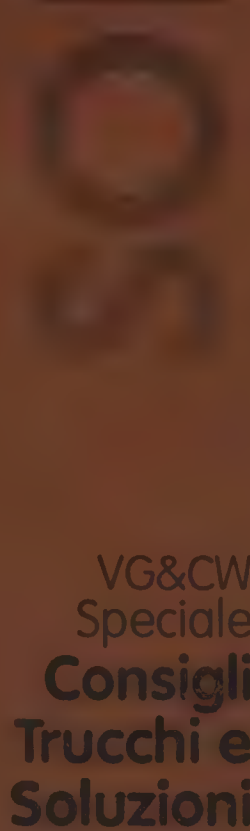
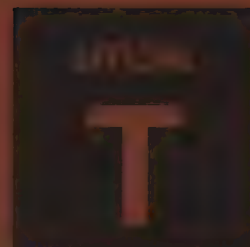
ritornare indietro dalla parte sbucata del ponte a senso unico, il drago brucerà impigliato per tornare nel castello e prendere il Pilgrim's Garb.

11) **PILGRIM'S GARB**: Vi permette di salire sul Pilgrim Ferry quando sarete pronti per andare a Nisir. Il Ferry va dall Old Dock sulla King's Isle. La fra Drake possiede un Ferry per la Lansk Undercity.

12) **DRAGON GEM**: Si trova nella Lansk Undercity. Salendo le scale andate di due a Ovest, di tre a Nord, di due a Ovest, di due ad Ovest, utilizzate lo skull lock pick, andate di due a Ovest, di uno a Nord e formulate il Low Heel.

13) **JADE EYES**: Aprite la porta che va alla Dwarven Clan Hall. Potrete prendere gli Eyes combattendo in un impegnativo duello alla Smuggler Cove (a nord di Mud Toad). Per entrare nell'edificio alla Smuggler Cove, utilizzate le Bureaucracy Skills ed offrite 100 Gold. Per prendere gli Eyes (ed impossessarvi di una nave) attraversate la porta ad Ovest e non quella a Sud come vi verrà suggerito erroneamente.

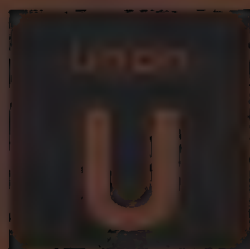
14) **GOVERNOR'S PASS**: Potrete comprarlo pagandolo 200 Gold al Paperwork Shop nella Lansk Undercity. Alternativamente partendo dall'Inside Front Gate andate di tre a Ovest, di uno a Nord, prendete i Papers, andate di uno a Sud, di uno a Est, di uno a Nord, utilizzate i Papers, andate di uno a Sud, di due a Est, di due a Nord, di tre a Ovest, di sette a Nord, di quattro a Ovest, di due a Nord, di due a Ovest, di uno a Sud, utilizzate i Papers, andate di uno a Nord, di due a Est, di due a Sud, di tre a Est, di quattro a Sud, combattete, andate di quattro a Sud, utilizzate i Papers, e prendete i Papers. Dovrete utilizzare il Pass sul ponte ad Est di Lansk.



TUTTE LE MAPPE

- D: giu
- U: su
- 1: teleport (salvo ad Overhush, North)
- S: tempo
- Il numero compendia no ai paragrafi del manuale di gioco originale.
- The World
- A: Dragon Valley
- B: Sunken Ruins
- C: Royal Game Preserve
- D: Magic College
- E: Smuggler's Cove
- F: Phoebe
- G: Purgatory
- H: Ancient Ruins
- I: Slave Camp
- J: Slave Estate
- K: Lansk
- L: King's Home
- M: King's Home Dungeon
- N: Dwarven Ruins
- O: Old Lansk
- P: Smuggler
- Q: One Way Bridge (tra Ovest e Ovest)
- R: Mud Toad
- S: Byzantople
- U: Mystic Wood

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**



N

O

N

I

S

O

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

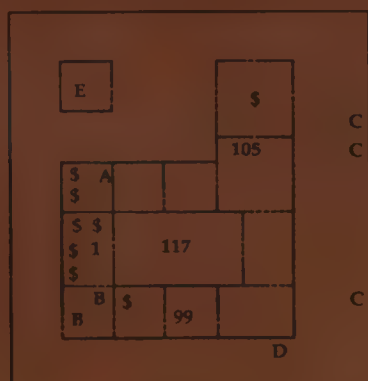


- A: Start
B: Tavern
C: Black Market
D: Water
E: Message
F: Energizer
G: Ingrid



127 Magan Underworld

- A: Su al Purgatory
B: Su alla Tars Ruins
C: Su al Mystic Wood
D: Su al Dwarf Clan Hall
E: Su alla Salvation
F: Su alla Lansk Undercity
G: Slicer (10 Dragon Stones)
H: Hot Area
I: Inkalla
J: Bad Faeries
K: Water
L: Magic Energizer



Slave Estate

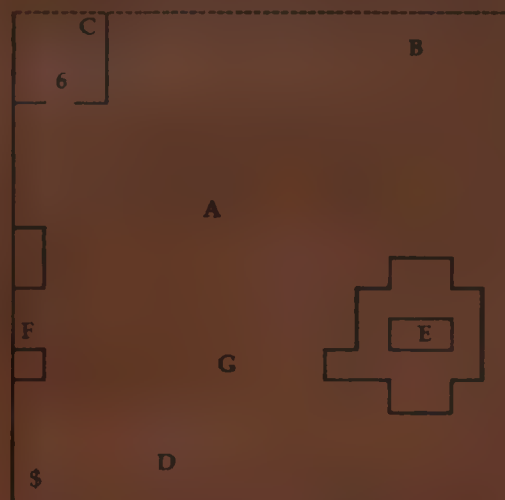
- A: Secret Door (al specchio) nel cast. arza ad Ovest
B: Oro Mirror per evitare gli inquilini
C: Statues
D: Ingrid
E: Arrivo dalla Slave Mines



Slave Camp

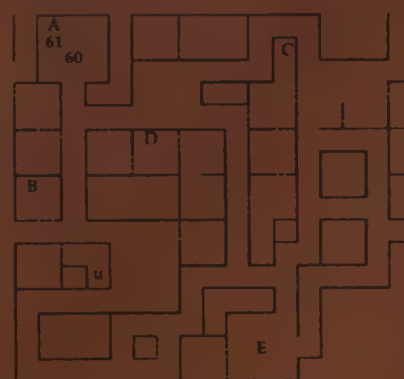
SLAVE CAMP (attraversare la linea tratteggiata in questa e nelle altre mappe, comporta il ritorno automatico alla mappa principale)

- A: Tavern (NPCs)
B: Campfire (Heal e Magic Points)
C: Use Low Magic
19: Sun Magic Spells



Mystic Woods

- A: Footprints In Mud (Use Tracking)
B: Mushrooms
C: Shrine
D: Zarkan's Stone Shrine
(Use Axe)
E: Ingrid (so Axe)
F: Ingrid's Treasure
G: Teleporter a Grog



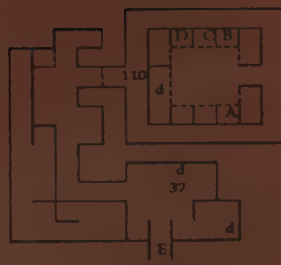
Slave Mines

SLAVE MINES (si tratta di una mappa che si avvia da se stessa)
A: Grog Man
B: Ingrid (più riempita d'acqua) Teleporter

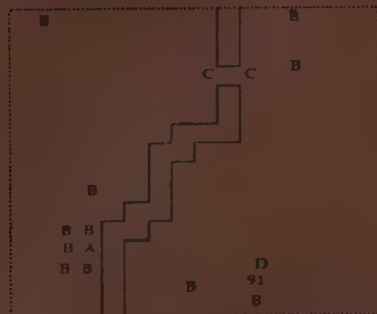
- so A)
C: Grog's Heap (Your Ingrid's)
D: Axe Handle
E: Rock & Dragon Stones



Siege Camp



Byzanople



Game Preserve



Bzyanople Dungeon

SIEGE CAMP

A: Start
B: Locking
C: Secret Passage
D: Verso Byzanople

BYZANOPE

A: Secret Passage
B: Locking
C: Weapons
D: Armor
E: Verso il Siege Camp

GAME PRESERVE

A: Game Keeper
B: Treasure (se non siete venite catturati)
C: Tracks
D: Encounter & Treasure

E: Locked Door

BYZANOPE DUNGEON
A: Use Strength
B: Locked Door
C: Secret Door



King's Home



Mud Toad



Snake Pit



Lanacton's Lab



King's Home Dungeon

KING'S HOME

A: Library
B: Pilgrim's Garb

SNAKE PIT

A: Start
B: Pine Branches
C: Hidden Amulet
D: Beach Chairs

E: Boat house

F: Man
G: Deck (se non avete visitato il King's Home Dungeons subire-

te un'imboscata e ci verrete portati dopo esser scesi dal battello)

H: Secret Door
I: Message
S: Stone Head

KING'S HOME DUNGEON

A: Start

MUD TOAD

A: Tavern
B: Heal
C: Climb
D: Cast Create Wall
113: Golden Boots
20: Statue

LANACTON'S LAB

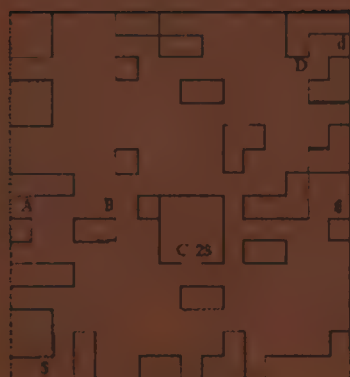
S: Treasure nella stanza di sinistra. Spectacles inclusi



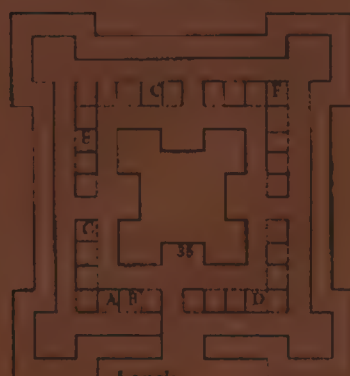
VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**



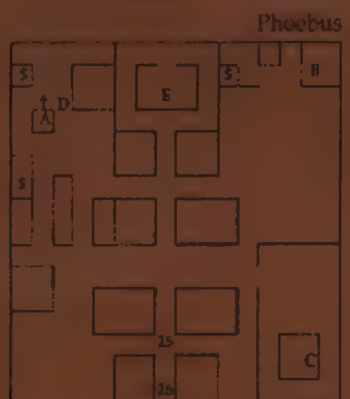
NON TORNAR MAI PIÙ



Ancient Ruins



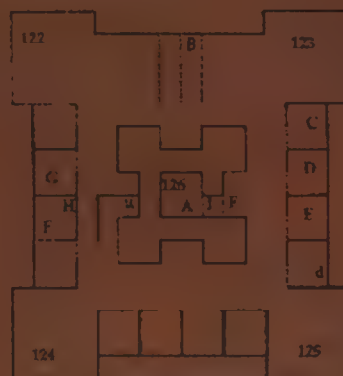
Lansk



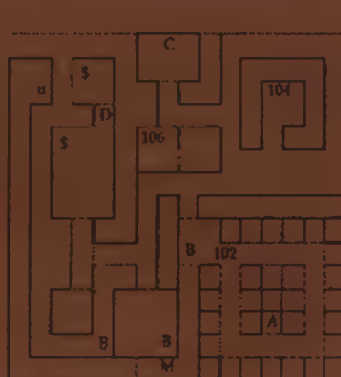
Phoebus



Ruins of Tars



Lansk Undercity



Phoeban Dungeon

ANCIENT RUINS

- A: Start
- B: Tracks
- C: Message
- D: Pit

RUINS OF TARS

LANSK

- A: Start
- B: Secret Door
- C: Fight Mystal Vision - prendete 1 Sun Spell
- D: Get Secret Word (IBMJGBY)

LANSK

- A: Governor's Office
- B: Visitors Registration
- C: Office Of Lubrification
- D: Visitors Bureau
- E: Office Of Bureau

Of Departments

- F: Quartermaster's Office
- G: Druid's Mace

LANSK UNDERCITY

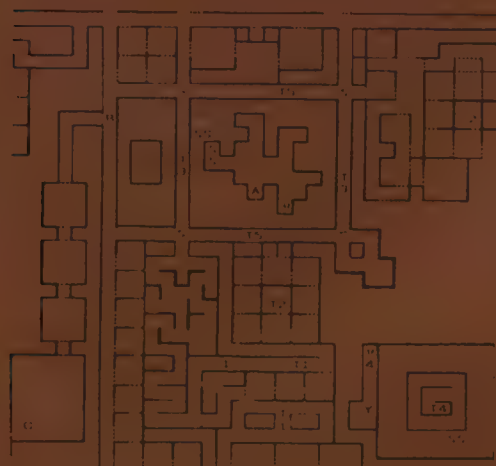
- A: Cast Heal o Use Healing Potion (Get Dragon Gem)
- B: King's Ferry alla King's Isle
- C: Weapons
- D: Armor
- E: Healing
- F: Secret Doors
- G: Documents
- H: Magic (Spells, Dragon Stones)
- I: Locked Door

PHOEBUS

- A: Arrivo dal Dungeon
- B: Tavern
- C: Army Sign Up
- D: Encounter & Message, senza combattimenti
- E: Fight Mystal Vision, fatevi catturare e andate al Dungeon

PHOEBAN DUNGEON

- A: Treasure (Dragon's Eyes)
- B: Alternate Route a (55), evitando gli incontri, utilizzate Intelligence e Climb

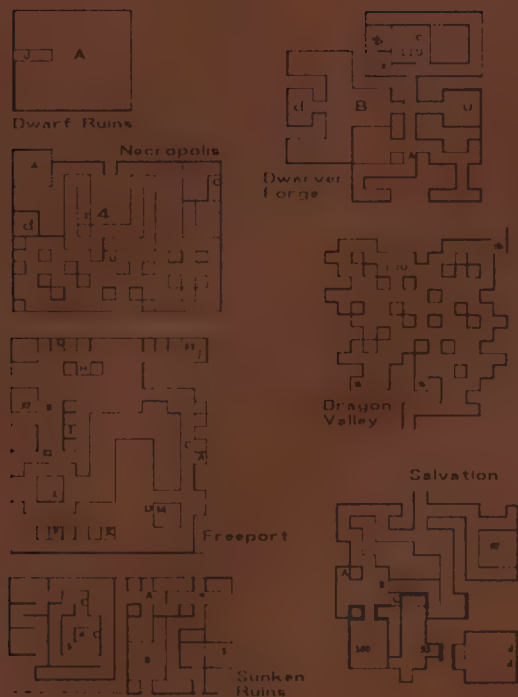


Nisir

NISIR

- S: Spinners
- A: Start
- B: Locked Door
- C: Door (uscite dalla lato est della mappa)
- T1: Teleport verso 1 (Dopo aver distrutto la Mystal Vision)
- T2: Teleport verso 2
- T3: Teleport verso T3
- T4: Teleport verso 4
- T5: Teleport verso T5
- Y: Namtar

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni



DWARF RUINS
A: Statue (avete bisogno degli Eyes per far scomparire un muro)

GORGON FORGE
A: Gorgon
B: Forge
C: Utilizzate il Soften Stone spell prima di andare a prendere il tesoro.

DRAGON VALLEY
S: Dragon Teeth

NECROPOLIS
A: Stone Trunk
B: Secret Door
C: Teleport verso una locazione casuale all'esterno (se non possedete una nave vostra).
114: Silver key

FREEPORT
A: Tavern
B: Freeport City Council
C: Order Of The Sword
D: Tars City Council
E: Trap (Cast Detect Traps prima di toccare qualsiasi cosa; dopo aver fatto ciò potrete svuotare la città).
F: Dragon Stones
G: Healing
H: Armor
I: Weapons
J: Ship
K: Magic

SUNKEN RUINS
A: Spinner
B: Ciam (Teschio)
C: Locked Doors

THE MAGIC CANDLE

CREAZIONE E SVILUPPO PERSONAGGI:

Al vostro personaggio principale, Lucas, potrete aggiungere al gruppo nuovi eroi fino ad un numero massimo di cinque. I migliori da utilizzare sono, Sakar, Nehor, Min, Eftun e Zlyx, che si trovano al castello del re. Andate al Crystal Castle il più alla svelta possibile, lasciate la compagnia iniziale e arruolate Kruga, Mader Lupi, Tamas e Dakar. Dovrete avere tre Spellcaster (formulatori di incantesimi) alla fine del gioco per uscirne vittoriosi.

Le armi standard e la armature sono disponibili in parecchi città, ma le Armor di Mithreal sono vendute solo a Kharin. Date a tutti i Brom Bows ed una buona scorta di frecce. Ogni personaggio capace di maneggiare una spada dovrebbe possedere una delle migliori (relativamente alla propria capacità), eccezion fatta per i nani che per combattere usano l'ascia. Date a tutti i vostri eroi il miglior equipaggiamento possibile e continuate a raffinarlo, comprandone altro più affidabile non appena sarà possibile.

A Bondell incrementate al massimo il charisma di Lucas ed insegnategli il Dwarvish a Soldain o a Kharin. Cercate di aumentare le Learning Ability e le Weapon Skills di tutti i personaggi. Non appena avrete denaro a disposizione incrementate anche l'abilità degli Spellcaster: ci sono delle fontane magiche nella maggior parte dei dungeons dove potrete pregare gli dei affinché aumentino al massimo i valori dello status di ogni personaggio.

Il denaro può essere guadagnato sfruttando le secondary skill del personaggio o semplicemente con i giochi d'azzardo: cambiate se dopo un po' con quest'ultima opzione, non riusci-

rete più a vincere). Il miglior modo per far soldi consiste nel comprare gemstone dai nani erranti per strada e poi rivenderle ad alto prezzo nelle città.

Dovrete parlare a tutti i cittadini di ogni villaggio per ottenere preziose informazioni. Ricordatevi che le varie popolazioni appaiono in strada a certe ore del giorno e che certi personaggi saranno particolarmente difficili da incontrare. Fuori dalle città la gente viaggia esclusivamente sui sentieri e sulle strade principali, perciò ispezionatele tutte, relativamente ad ogni borgo, per incontrare tutti gli abitanti di ogni differente area.

Interrogate sempre i Monaci sui Gods e sui Temples. Ai maghi fate domande sui Teleportals. I Mercanti vendono oggetti utili per utilizzare le Teleportal Chambers, mentre i nani vendono tesori di vario genere. Per vedere la mappa del vostro attuale livello in un dungeon, utilizzate una perla dentro alle scodelle (Bowls) che si trovano disseminate un po' ovunque.

Agli oggetti indispensabili appartengono le coperte (Blankets), che permettono di riguadagnare Health Points durante le soste in accampamento, gli stivali (Boots), che vi permettono di attraversare particolari zone dei dungeon, i picconi (Picks), che purtroppo dopo un po' si rompono (quindi cercatene più di uno), i badili (Shovel), alcune corde (Ropes - prendetene due o tre per volta), e le lenti (lens), che permettono di vedere impronte ed iscrizioni. Risulta necessario, inoltre, far scorta di pozioni ed erbe durante la sosta nelle città e ispezionando, qualora ve ne capiti l'occasione, le coltivazioni selvaggio nei dintorni.



VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni



INIZIO

DEL

CASTELLO

DEL RE

DEL

CASTELLO

DEL

CASTELLO

IL CASTELLO DEL RE:

Il gioco inizia al livello 2. La Knight's Room si trova a questo stesso livello, ma la Guest Room si trova al livello 3 (utilizzate le scale a sud per arrivarci). La Knight's Room si trova proprio ad ovest della Throne Room. Assoldate la compagnia iniziale chiamando ogni personaggio ed invitandolo ad unirsi a voi. Parlate a tutte le persone con cui riuscirete a farlo (dipendenti dal vostro Charisma), ma assicuratevi di dialogare soprattutto con Mikemira e Belazar. Per guadagnare Health Points ed imparare incantesimi andate a livello 3 e nella vostra stanza (sul muro ad Ovest).

PORT AVUR:

Incrementate il vostro capitale, comprate oggetti ed incrementate le vostre Skill. Assicuratevi di interrogare gli Orcs nella prigione sull'Hammer. Il capitano si trova nella sezione a Nord-Ovest della città e la prigione si trova direttamente ad Est di questa. Per entrare nella prigione dovrete innanzitutto corrompere il capitano delle guardie per ottenere un pass. Chiedete a Father Orbonn delle Research e a Boral del Dermagud. Offrite della birra a Ermal. Alla biblioteca fate domande su Hoym e Meardom.

SOLDAIN:

Visitate Rabbonkar ed imparate il Dwarvish. Parlate a Yodan di Hoyam e chiedete a Okdark di Hoyam e di Hammer. Makaso sa come aumentare le capacità di apprendimento dei vostri personaggi (Learning Ability). Hokando possiede molte notizie su Valon e Azidamus conosce bene Sabano.

DERMAGUD:

Raggiungete la Teleportal Chamber dirigendovi tutto a Nord e poi ad Est. La porta della chamber si trova sul muro a Nord; entrateci ed utilizzate tre cubi (Cubes) per teletrasportarvi a Yberton. Andate al Crystal Castle verso Nord.

CRYSTAL CASTLE:

Andate nell'angolo a Nord-Est della Guest Room e a quello Nord-Ovest della Knight's Room. Licenziate il vostro manipolo di eroi e arruolate uno nuovo (Vedi: CREAZIONE E SVILUPPO DEI PERSONAGGI). Andate a Est della Knight's Room e scendete le scale che portano a Crezimas.

CREZIMAS:

Livello 1: Andate a Ovest, Nord, Ovest, Nord, combattete nell'agguato. Nord-Est, Nord-Ovest, Nord fino al Portale che conduce alle scale del livello tre. Qui giunti andate ad Ovest, a Nord e poi ad Est fino alla Teleportal Room. Utilizzate la Pyramid, il Cube e la Sphere per teletrasportarvi a Pheron. Andate a Dermagud.

DERMAGUD:

Andate all'uscita all'angolo Nord-Est e dirigetevi al piano superiore al Tempio di Valon per venire a sapere la preghiera in grado di svegliare il dio. Ritornate a Dermagud e andate nella stanza di Valon e pregate proprio vicini al dio. In questo modo potrete aumentare i vostri attributi. Ritornate a Port Avur e salpate per Fubernel. Andate a Bondell in Fubernel.

BONDELL:

Parlate a Tuten della Tower Of Shadrum e chiedetegli un consiglio. Chiedete a Meliso delle tre leve (Three Levers). Fate in modo che Tonton incrementi al massimo il Charisma di Lucas. Chiedete di Circlet a Shumme, di Furnace a Nimmet e poi chiedete un consiglio a Meliso, Hubbo e Jepne. Fozimar aumenterà le

vostre Learning Ability. Andate a Delkona.

DELKONA:

Per entrare a Delkona dovrete corrompere il tizio al bancone (95 gold). Una volta entrati chiedete di Khazan a Pupin. Alla biblioteca fate domande sulla Sunken Isle, su Khazan e sugli Obelisk. Interrogate Genevar sugli Obelisk. Andate in nave a Shendy e poi raggiungete Keof.

KEOF:

Chiedete di Star a Hosan, di Vocha a Numbar, di Candle a Atlan, e del Ring a Dolomar. Chiedete un consiglio a Meldon. Alla biblioteca fate domande sui Teleportal e sulla Shero's Legend. Portatevi in nave a Kuskunn, ma assicuratevi di tornare entro quindici giorni, altrimenti il vascello salperà senza di voi. Andate al tempio di Nexis e imparate la preghiera. Dopo esser tornati a Keof, salpate per le Isles Of Ice. Andate a Vocha.

VOCHA E HAMMER:

Andate da Nexis al secondo livello e recitategli la preghiera. La Fountain Of Stremagt si trova al livello 2; la Fountain Of Agility al livello 4; la Teleportal Chamber al livello 3 e la Chambur's Tomb al livello 6.

La miglior strada da seguire consiste nel salire le scale per il livello 2. Salite poi quelle in mezzo al muro a Sud per passare al livello superiore e salite infine quelle che portano al livello 4. Salite la rampa di scale nell'angolo a Nord-Est per passare al livello 5 e poi salite quelle per il sesto. Scavate sulla tomba per recuperare il martello (The Hammer). Tornate al livello 5 e poi al quarto. Attraversate il portale nell'angolo Nord-Ovest del livello 4 che porta al livello 2. Andate poi a Nord fino a Nexis. Ritornate alla Nave e poi a Keof. Portate il vascello a Port Avur e ritornate a Soldain.

SOLDAIN:

Date l'Hammer a Okdark e chiedete di Hoyam. Camminate fino al Sur's Temple e imparate la preghiera. Andate poi agli Ice Plains e alla Wolf Rock (consultate le INDICAZIONI SUL LA MAPPA). Annotatevi la posizione dell'Iron Lever (la sbarra di ferro).

WOLF ROCK:

Utilizzate Hoyam sul lupo e prendete la Star. Andate a Lymeric.

LYMERIC:

Comprate Ishban da Remulda. Chiedete un consiglio a Zeke e parlate del cancello (Gate) al Gatekeeper.

SUDOGUR (SOTTO A LYMERIC):

Salite la rampa di scale a Sud-Ovest per arrivare al livello 2. Qui attraversate il portale a Sud-Ovest che conduce ad un'altra zona dello stesso livello. Salite le scale per il terzo e poi quelle per il quarto. Visitate Sur in mezzo all'acqua. Recitate la preghiera ed incrementate i vostri attributi. Attraversate il portale per il livello 5 e andate nella Vault. Utilizzate la Star per aprire la cripta (Vault). Utilizzate la lente per leggere la pergamena Zivand che compone la fine del rituale di fine gioco. Uscite dal dungeon e ritornate al castello del re.

IL CASTELLO DEL RE:

Parlate a Belazar un'altra volta e chiedetegli un consiglio. Chiedete di Meardom a Baraff (lo troverete verso le 06.00 mentre sta pulendo la conference room). Egli vi aprirà il cancello per Meardom.

MEARDOM:

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**



INFORMAZIONI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

Awareness. Il secondo Magic User dovrà posizionarsi sulla Green Light (la destra delle candele) e portar con sé il Green Ring, la Dream Dust e le tre Words Of Will (le tre parole). Il terzo Magic User dovrà posizionarsi sulla Blue Light (a sinistra delle candele) e possedere il Blue Ring, la Crystal Dust, la Bubble Of Captivity e la Shir-aka Ash.

A questo punto il primo Magic user dovrà pregare: Rehtem Verek (RETURN), Eklem Kenek (RETURN), Elatir Gnassar (RETURN). I seguenti passaggi dovranno essere recitati prima che la Dust e le Ashes si posino al suolo:

MAGIC USER 3:
Lancerà la Crystal Dust e reciterà "Tefk Akamur Darda-lym".

MAGIC USER 2:
Lancerà la Dream Dust e reciterà "Sastamouno Ezberkene Vrakkalamhir". Quindi reciterà "Ude Samaid Dehuble".

MAGIC USER 3:
Lancerà la Shir-aka Ash e reciterà "Exiteralmisto Haxobez Beshiam".

MAGIC USER 1:
Reciterà "Ekburamitral Hox Begone".

INDICAZIONI SULLA MAPPA:

I dungeons possono essere consultati con il sistema di auto-mappaggio del programma. Alla mappa fornita nella confezione del gioco originale aggiungete questi templi o queste particolari locazioni:

- 1) Vocha si trova nella punta a Sud-Est dell'isola nell'angolo a Sud-Ovest della mappa.
- 2) Sull'Isle Of Giants, Shadrin si trova al centro.
- 3) Un obelisco si trova sull'Isle Of Vo.
- 4) Andando ad Est delle parole "Isle Of Vo" sulla mappa, troverete un Iron Lever sulla spiaggia.
- 5) Andando a Est della locazione (4) e a Sud del Plyn si trova il dio Pax (sul lato Ovest del fiume in mezzo).
- 6) A Nord-Est della Hidden Vale, proprio al di fuori dell'anello di montagne, si trova il Paladin Temple.
- 7) Ad Ovest della Hidden Valley, sulla spiaggia a Nord dello small cove, si trova il Hissen Temple.
- 8) Sull'isola di Fubernel il tempio di Heru si trova sulla punta della penisola verso Sud-Est. Khazan è direttamente a Ovest, sulla punta Sud della penisola sulla spiaggia Ovest.
- 9) Andando a Est di "Heavenly" sulla mappa, troverete Khazan On Heavenly.
- 10) L'unicorno si trova a Nord del suo nome, circa 15 cm. sotto la punta in alto dell'isola.
- 11) Proprio sotto alla seconda parola di Little Phoen si trova la Little Maiden in prossimità della riva Sud del fiume. Un Teleport si trova a Nord di questa locazione, sulla spiaggia a Nord-Est della baia. A Nord-Est di questa locazione, nella propria sotto-rosa, si trova il tempio di Nex.
- 12) Il Dermagud Dungeon si trova un pizzico ad Ovest di "Bretlem".
- 13) A Sud di Dondak si trova il Valon Temple. A Sud-Est di quest'ultimo, nella porzione Nord della catena montuosa in mezzo, si trova il Sur Temple.
- 14) Un Teleport si trova nell'angolo in fondo a Nord-Ovest della mappa.
- 15) Sull'estremità Sud della penisola del Nord degli "Ice Plains" si trova un altro Iron Lever. Di un poco a Nord-Ovest c'è il Lever e a Nord della "Of" (Bay Of Sunken Isle) c'è la Wolf Rock.
- 16) Il dio Kalb si trova South della "Darling

Mountain", nella porzione mediana della spiaggia ad Ovest della baia, sempre sullo stesso lato dell'isola. Il tempio di Kalb si trova di un pezzo al di là del monticcolo a Nord-Est di Darkland.

17) A Nord-Est della Kraker Bay, sulla punta dell'isola a Ovest, si trova un altro Iron Lever. E' un po' più a nord rispetto al Sud di questa locazione, sulla punta a Nord-Ovest della penisola che attraversa la Bay Of Meric.

18) Un obelisco si trova nell'angolo a Nord-Est della mappa, a Nord-Est di Kisoen.

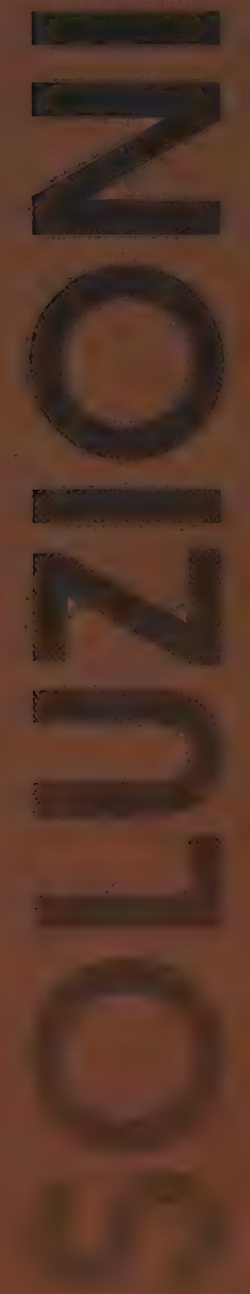
19) Il Thakass Dungeon si trova sulla Wizard's Isle.

20) A Nord di Shan si trova un Teleport. Proprio a Est di questo si trova una Elf Maiden.

LA LISTA DEI TELEPORTALS (Da "nome locazione", a "nome locazione", combinazione oggetti, Cube, Sphere, Pyramid):

- 1) Pheron, Bay Of Meric, C-S-C
- 2) Pheron, Hidden Vale, C-C-C
- 3) Dermagud, Isle Of Ice, P-C-S
- 4) Dermagud, Pheron, S-P-C
- 5) Dermagud, Selderrad, C-P-C
- 6) Dermagud, Yberton, C-C-C
- 7) Vochalce, Plains, P-S-S
- 8) Vocha, Meram, C-C-C
- 9) Vocha, Shendy, S-S-S
- 10) Sudogur, Sumruna, P-P-P
- 11) Sudogur, Darvale, C-P-C
- 12) Sudogur, Pheron, C-S-C
- 13) Thakass, Sargoz, S-P-C
- 14) Thakass, Bihun, C-P-P
- 15) Thakass, Khiriss, P-S-P
- 16) Thakass, Pheron, S-C-S
- 17) Thakass, N. Bihun, C-P-P
- 18) Shadrin, Marmaris, S-P-C
- 19) Shadrin, Isle Of Giants, S-S-S
- 20) Shadrin, Fisestar, C-C-P
- 21) Shadrin, Shiran, P-C-P
- 22) Khazan, Yberton, S-S-C
- 23) Khazan, Sargoz, S-P-C
- 24) Khazan, Port Avur, S-S-S
- 25) Khazan, Shendy, P-C-P
- 26) Shendy, Plyn, C-S-C
- 27) Shendy, Uberion, P-P-C
- 28) Shendy, Dakland, S-C-S
- 29) Bedangidar, Udar, S-P-P
- 30) Bedangidar, Pheron, S-S-P
- 31) Bedangidar, Shendy, S-S-S
- 32) Crezimas, Triliad, P-S-C
- 33) Crezimas, Fubernel, C-P-S
- 34) Crezimas, Pheron, P-C-S
- 35) Crezimas, Selderrad, S-P-P
- 36) Sargoz, Pheron, C-P-P
- 37) Sargoz, Fubernel, P-P-C
- 38) Sargoz, Hidden Vale, S-S-S
- 39) Kherbel, Merg, C-C-C
- 40) Kherbel, Hidden Valley, C-P-P
- 41) Kherbel, Fubernel, P-S-P
- 42) Kherbel, Pheron, S-S-C
- 43) Meardom, Knessos, P-S-P
- 44) Meardom, Fubernel, C-P-S
- 45) Meardom, Udar, C-C-S
- 46) Meardom, S. Kendar, P-S-C
- 47) Khiriss, Triliad, S-P-C
- 48) Khiriss, Shertuz, P-C-P
- 49) Khiriss, Fubernel, S-C-C
- 50) Khiriss, Shendy, P-P-P

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**



VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

date a sinistra oltrepassando il ponte quindi scendete e andate a destra, facendo attenzione alle scimmie giganti. Scendete e continuate a dirigerli verso sinistra fino a trovare un forziere. Colpitelo e prendete la pistola. Andate il più a destra possibile fino a raggiungere il campo di forza. Utilizzate la chiave inglese per attraversarlo, quindi andate su, a sinistra, giù, a sinistra, su, a destra e giù (Yuck!). Andate il più a sinistra possibile quindi scendete e andate a destra. Sparate al drago a tre teste fino a farlo esplodere.

VERSO IL DRAGO:

Per attraversare la porta dovrete possedere la

chiave (ne dovrete aver raccolta una qualche tempo fa) ed ora dovrete indossare una maschera. Ora il gioco si trasformerà in una specie di furioso shoot'em up, quindi continuate a martellare verso destra, calciando i pilastri per ottenere extra energia fino a raggiungere il mostro gigante. Mirate e colpite le chele sopra e sotto alla lingua del mostro per ucciderlo.

Se possedete la seconda chiave, attraversate la porta per lasciare il castello. Dirigetevi a destra, colpendo i pilastri per ottenere energia e colpendo il drago alla fine per ucciderlo.

Godeatevi i complimenti!

SPACE ROGUE

CONSIGLI GENERALI:

Il "personaggio" che svilupperete nel gioco corrisponde più esattamente alla vostra astronave piuttosto che al "brutalone" rubacuori di copertina. Per fare ciò dovrete allora equipaggiare al meglio il vostro mezzo di trasporto e combattimento; dedicate qualche ora per far moltissima pratica di guida con il joystick (si rivela un device pressoché essenziale); iniziate poi a giocare comprando quattro cargo pods supplementari, un'armor più avanzata, un secondo aft shield e quattro-cinque siluri al plasma. Utilizzate l'opzione Query per raccogliere messaggi e individuare altre astronavi. Data l'estrema semplicità dell'area di gioco non abbiamo realizzato alcun tipo di mappa, privilegiando solo la lista di oggetti e personaggi indispensabili da localizzare.

CONSIGLI SUI VIAGGI E I COMBATTIMENTI:

Sparate tre colpi per volta, in modo da poter sparare alla massima potenza senza scaricare le batterie.

Contro i nemici più forti utilizzate il Newtonian Flight dopo aver raggiunto la velocità massima di crociera, quindi girate intorno all'avversario e abbattetelo. Nei campi di asteroidi utilizzate il Newtonian Flight per schivare i pietroni ed evitare di esser colpiti. Girate alla larga delle Nebulose - i Manchi attaccano soprattutto qui!

FAR SOLDI:

Dimenticate l'Hive, ci vuole troppo tempo per racimolar denaro. Alternativamente date al commercio, sfruttando i quattro cargo pods supplementari e caricando merci a bordo. La miglior rotta commerciale va a/d Denebprime, deneb ed il Free Trader's Bassruti. Le liste del cargo ed i prezzi variano ogni 24 ore ad ogni stazione, fluttuando generalmente da quattro a otto crediti in entrambi i sensi.

Al Free Traders comprate il Forged CRs, gli Explosives e gli X-Rated Holo da vendere su Denebprime. Qui comprate invece Brandy, Exotic Pets (particolarmente redditizi nel commercio), Videogames e Souvenirs da vendere al Free Traders. Cercate anche di comprare i Supercomputers a Hiathra e venderli a Micon II. Potrete spesso ottenere prezzi migliori da qualsiasi altra parte, ma queste sono le migliori rotte commerciali in assoluto per far grossi guadagni alla svelta. Per vendere beni di contrabbando avrete bisogno dei Forged Cargo Papers da Robocrook.

Se volete intraprendere una carriera come pirati sceglietevi uno Scow come vostro primo bersaglio. Immagazzinate almeno dieci siluri al plasma, due Nove Missiles e tre missili SM-1.

Anche un Particle Beam Laser potrà risultarvi utile. Quando lanciate un missile, assicuratevi che il vostro nemico non abbia le contromisure attivate e che non stia compiendo una manovra evasiva.

Non appena guadagnerete un po' di crediti comprate subito i Turbo-Thrusters, una dotazione ulteriore di scudi ed un'unità ECM 75% (completando alcune missioni potrete anche ottenere maggior equipaggiamento).

ROBOCROOK & ALTRI PERSONAGGI:

Robocrook appare casualmente fra le sbarre che attraversano i quadranti. Continuate ad offrirgli denaro ed egli potrà vendervi alcuni oggetti utili: Forged Cargo Papers, Keycards, il Ruby Cube, ecc. Potrete incontrare altrettanto casualmente altri personaggi come: Ichicki (possiede utilissime informazioni sulla Black Hand e sui Manchi), uno spaziale vagante (informazioni), Veda The Ursellurs (vende Amoebic Lemses), un pirata da un occhio solo di nome Flitch ed un mercante (informazioni sugli NSBs). I baristi hanno sempre informazioni e consigli utili da comunicare e dovrete perciò parlare con tutti quelli che incontrerete.

E' possibile rubare dalle cassaforti, ma se verrete catturati dovrete pagare una multa e sarete sbattuti fuori dalla base o dal pianeta in questione.

LE MISSIONI:

Molte di queste possono essere completate in qualsiasi ordine, nonostante qualcuna richieda particolari oggetti recuperati in altre. Il punto d'inizio di ciascuna missione viene mostrato accanto al nome.

PILOT'S LICENCE: HIATHRA

Si può ottenere rispondendo a domande multiple quando incontrerete Orellian su Hiathra, Karonus. Chiedetegli il CCRC-07 Form, da utilizzare per visitare Koth Carrier.

STEALTH BOX: MICON I

Parlate a Sir Eld su Micon I, Karonus. Egli vi darà una statuetta da consegnare ad Orellian nella Starbase di Hiathra. Fate ciò, dicendo che non è opera di corruzione (it is not a bribe). Ritornate da Eld che vi darà alcune preziose informazioni ed uno Stealth Box che ridurrà le possibilità di venir intercettati dalle astronavi nemiche.

LA SORELLA DI CEBOK: KARONUS

Quando chiederete di Tiwa e Hive a Cebok, egli vi ordinerà di andare a recapitare una lettera a sua sorella (Tiwa) su Lagrange per darvi in cambio informazioni su Hive. Fatelo e poi consegnate un'altra lettera a Cebok per ottenere la locazione di una Keycard.

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**



e difficili da vincere. Se non salverete dovrete ricominciare da capo il viaggio verso il pianeta del Manchi ogniqualvolta una pattuglia di Vultures vi colpirà. Una volta arrivati sul pianeta, atterrate!

PERSONAGGI E LOCAZIONI (Sistema Solare - Locazione - Personaggi):

1) Karonus - Hlathra Starbase, Micon I Outpost - Orellian, Cebok (Keycard), Robots, Sir Eld (Stealth Box), Miners, Robots, Barnett.

2) Gryphon, ConvecEast Mining - Omas (Psychic Shield), Old Miner.

3) Arcturus - Koth Carrier, Micon II Mining - Old Man, Transmutation Coil, Drak, Targon.

4) Deneb - Denebprime - Princess Avenstar (Beam Lock), Felsane Malir Artifact, Robot

LUX, Dr. Farah, Dilithium.

5) Nar'see - Lagrange Mining - Tiwa (Cebok's Sister)

6) Siguere - Trochal Outpost - Omas'Wife, Villanie (Egg).

7) Bassruti - Bassruti Mining, Free Trader's Outpost, Micon IV Mining - Monster (NSB), Gut Chi-Sha, Omar, Prof. Prosk (Null Damper).

8) Zed - Micon IV Mining - Prof. Prosk (Null Damper).

PERSONAGGI VAGANTI:

Robocrook (Forged Cargo Papers, KeyCards, the Ruby Cube), Ichiki (Information Black Hand e Manchi), Wandering Spaceman (Informazioni su NSB), The Pirate (Informazioni su NSB), Flitch The Pirate (Micro Chip), Merchant (Informazioni su NSB).

ARAZOK'S TOMB

N, GET BELT JEWEL, PUT JEWEL IN THE EYE, DOWN, N, N, ENTER CIRCLE, GET TOSTIN, W, W, SW, W, W, W, W, UP, GET SWORD, DOWN, E, E, E, NE, NE, NW, USE SWORD, GET POUCH, NW, N, N, EAT TOSTIN, GET CANDLE, S, S, SE, SE, SW, SW, W, W, W, EXAMINE WALL, PUSH WALL, SAY LIGHT ON CANDLE, GET CLOAK, DOWN, S, GET PRISM, W, W, GET DISK, E, E, S, S, GET PACK, N, E, PUT SWORD, GET CARD, W, N, N, UP, PUSH WALL, SAY LIGHT OFF CANDLE, E, E, PUT DISK IN THE SLOT, OPEN POUCH, POUR POWDER ON THE PACK, PUSH BUTTON, GET DISK, W, DOWN, GET CONTROL, WEAR CLOAK, PUSH BUTTON, ENTER CAR, SAY LIGHT ON CANDLE, PUSH HAN-

DLE, EXIT CAR, PUT CANDLE, DOWN, N, N, N, GET WAND, S, E, PUT CARD IN THE SLOT, PUT CONTROL, GET PRINTOUT, W, READ PRINTOUT, S, S, UP, UP, WAVE WAND, SAY NEPO, GET STATUE, SAY TNAHCNE, PUT STATUE, GET KEY, E, N, OPEN WEST DOOR WITH KEY, UP, PUT KEY, PUT WAND, GET DECANTER, GET RIFLE, DOWN, E, S, PUT PACK, PUT DISK, W, DOWN, DOWN, N, W, W, USE RIFLE, PUT RIFLE, GET PROJECTOR, quando richiesto dal computer, bere il DECANTER, digitando "Drink Water". E, E, S, UP, UP, E, SE, SE, SW, SW, W, W, S, PUT ALL, GET PRISM, SAY BOZELBON, THROW PRISM IN THE PORTAL, ENTER PORTAL, GET PRISM, PUT PRISM.

UNINVITED

Lo scopo di questa adventure è quello di vagare per le spettrali stanze di una oscura ed abbandonata magione, cercando di recuperare il vostro fratello minore, rapito dalle demoniache presenze che qui hanno fisso dimora.

Abbiamo raggruppato i vari suggerimenti in 20 punti da seguire alla lettera, per giocare l'avventura dall'inizio alla fine. Eccoli.

1)

Nella prima schermata, uscite immediatamente dall'autovettura, prossima ad esplodere, aprendo lo sportello.

Giunti di fronte alla casa, aprite il MAIL BOX, la lettera in esso contenuta e prendete l'amuleto, mettendolo nell'inventario. Aprite, quindi, la porta di casa ed entrate.

2)

Qui giunti, dirigetevi subito nella biblioteca, stanza sulla destra e, aprendo il libro, leggete le formule magiche prendendone nota. Ritornate nella Entrance Hall.

3)

Andate in corridoio e salite immediatamente le scale, senza aprire nessuna porta. Al piano superiore entrate nello sgabuzzino, prima porta a destra, e raccogliete la boccetta NO-GHOST.

Apritela e tenetela nell'inventario.

Uscite dallo sgabuzzino ed entrate nella seconda porta a destra.

Prendete l'ascia e uscite.

4)

Ritornate al piano terra e aprite una porta a caso. Comparirà il fantasma da uccidere. Per fare questo cliccate su OPERATE, sulla boccetta del NO-GHOST e sullo stesso spettro. Aaarghhh, urlo di terrore: il fantasma si è volatilizzato!!

5)

Ritornate nella Entrance Hall e rompete la seggiolina di sinistra con l'ascia. Raccogliete la chiave grigia così trovata.

6)

Ritornate in corridoio ed entrate nella seconda porta a sinistra, verso la DINING ROOM.

Qui prendete il bouquet di fiori sul tavolo. Proseguite da qui verso lo studio, porta in alto al centro e, aprendo il cassetto del tavolo, prendete nota del numero dei metalli Argento, Oro e Mercurio.

7)

Dalla DINING ROOM entrate in cucina, porta a sinistra, e andate nello sgabuzzino per prendere la scatola di fiammiferi. Ritornate in corridoio e salite al primo piano. Aprite ed

ornamento della porta: non vi viene in mente nulla?

SETTORE
AI
IN
NO
IN
TO
ES

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

SETTORE

AL

N

O

I

S

O

L

I

S

O

OBITU

SCOPO DEL GIOCO: mettere sopra le 4 porte iniziali le relative Large Gem. Le 4 porte si aprono solo con le Heavy Key.

ATTENZIONE: Le large gem pesano moltissimo (36 libbre) per cui si consuma molta energia trasportandole.

Prima di scendere nelle catacombe assicurarsi di avere con sé la fune, altrimenti non si risale.

Per aprire la via a nord (punto 13 catacombe) occorre aver preso il diamante a the Green Man (punto 15 Falcon Wood). Per passare l'ultima gemma (punto 23-39 catacombe) bisogna eliminare il guardiano invincibile, per far ciò ci vuole l'incantesimo di Zaman (punto 20 Burville Castle) che però vuole in cambio

un libro che si forma raccogliendo tutte le 8 pagine che si trovano lungo i vari percorsi.

Raccogliere tutte le chiavi che si trovano sia per la via sia addosso ad alcuni personaggi. Controllate sempre la forza degli avversari prima di iniziare a combattere ed usare armi adeguate ad essa.

Armi a disposizione in ordine crescente di efficacia: frecce, pugnali, polvere da sparo verde, celeste e rossa.

Nelle fasi arcade del gioco conviene evitare i colpi facendo fare un salto mortale al nostro eroe.

Buon divertimento e non sciupare energie in combattimenti inutili!

PORTA N1 DIREZIONE N.D. FALCON WOOD A

1 FALCON

2 MONETA D'ORO

3 MELA

4 KNIGHT

5 ARCIERE

6 CILIEGE

7 ARCIERE

8 MALADINA

9 MORANT

10 MELA

11 ODIN OF FALCON WOOD

12 MELA

13 PUGNALI

14 ELIDOR

15 THE GREEN MAN

16 OGARD OF FALCON WOOD

17 POZIONE ROSSA

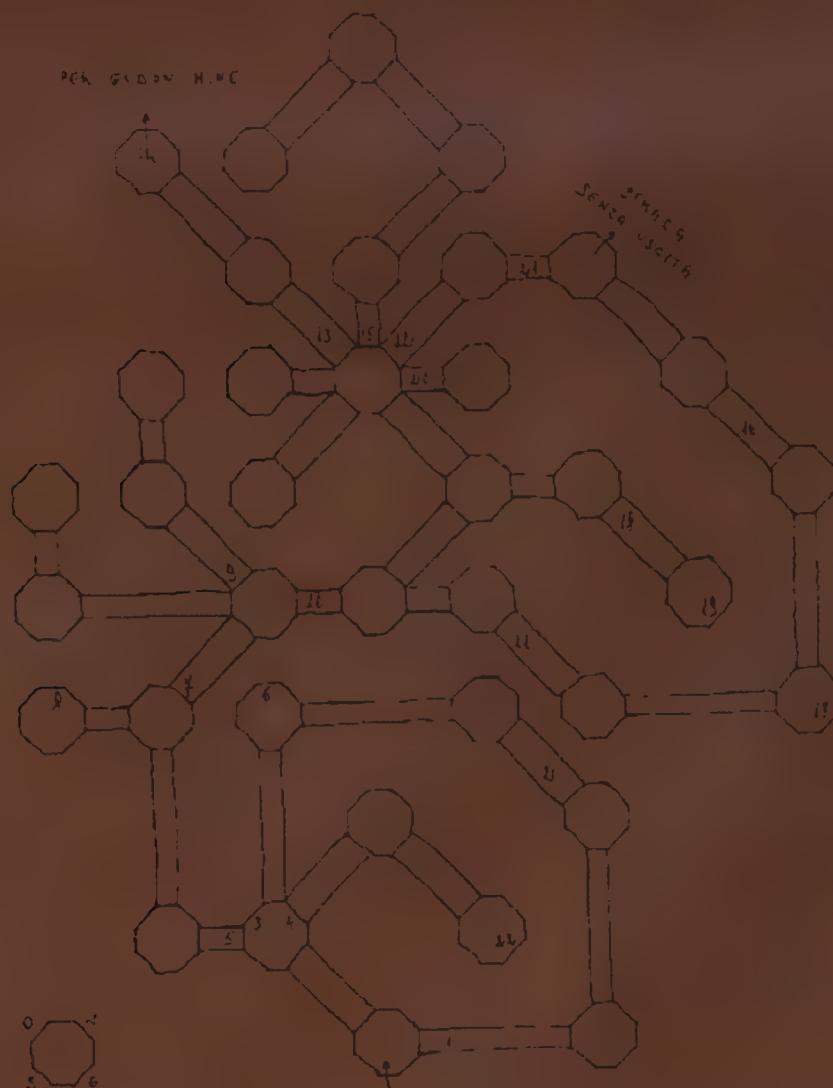
18 ELIDOR OF FALCON WOOD

19 TORREIA

20 INCANTO D'ARGENTO

21 ELIDOR

22 LARGE GEM

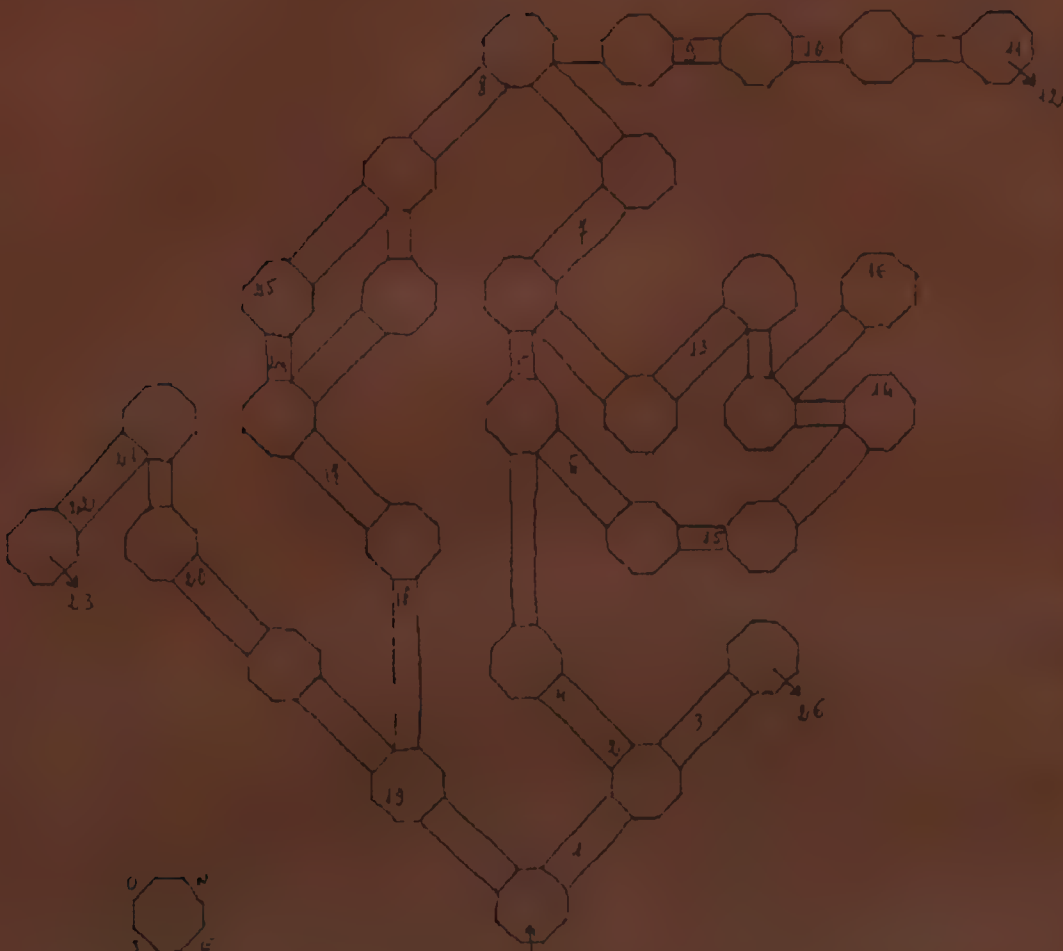


VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

- 1 TORCIA E FRECCHE
- 2 BELVA
- 3 FRECCHE
- 4 ANELLO D'ORO
- 5 FRECCHE
- 6 TORCIA
- 7 LINGOTTO D'ORO
- 8 EVALAK
- 9 BELVA
- 10 MONETA D'ARGENTO
- 11 KNIGHT
- 12 PER CASTELLO DRAKE HURST
- 13 LIGHT KEY

PORTA N1 ELDON MINE B

- 14 ULFINNAN
- 15 ARCIERE
- 16 FUNE
- 17 PAGINA LIBRO
- 18 BELVA
- 19 MELA + FEDE D'ORO
- 20 PUGNALI
- 21 POZIONE VERDE
- 22 MARLAK
- 23 INGRESSO CATACOMBE
- 24 PANE
- 25 ANNORE
- 26 STRADA SI N/A USCITA



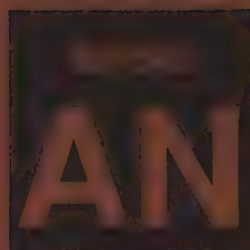
PORTA N1 CASTELLO DRAKEHURST C

- 1 SOLDATO
- 2 PORTA CHE SI APRE CON LIGHT KEY (VALORE 25)
- 3 ARCATA
- 4 MELA
- 5 PORTA CHE SI APRE CON LIGHT KEY (VALORE 6)
- 6 SCHELETRO CHE SBUCA DAL PAVIMENTO E TIRA FRECCHE
- 7 PULSANTE NEL PAVIMENTO SE SCHIACCIATO FA SCATTARE DELLE FRECCHE
- 8 FRECCHE
- 9 PANE
- 10 SAFIRAN (HA UNA CORONA MA VUOLE 15 PUGNALI E' UN TRADITORE)
- 11 STANZA VUOTA
- 12 CALICE
- 13 CADE UNA CHIGLIOTTINA DAL SOFFITTO
- 14 PUGNALI
- 15 PORTA CHE SI APRE CON LARGE GOLD KEY
- 16 POLVERE DA SPARO VERDE
- 17 POLVERE DA SPARO CELESTE
- 18 POLVERE DA SPARO ROSSA
- 19 URNA
- 20 PORTONE



SOLUZIONI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

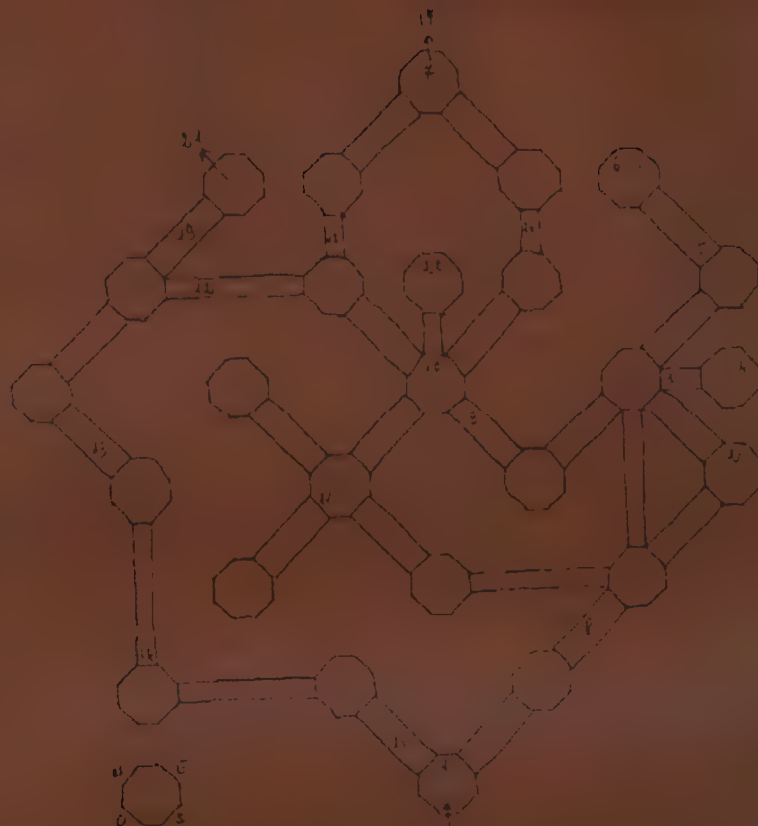


SOLUZIONI

PORTA N2 DIREZIONE N.E. ENCHANTED SHIRE

- 1 MICE + CAT
- 2 PALLA ALLE
- 3 ARCIERE
- 4 FASCIA LIBRO
- 5 CAT + CAT
- 6 FUNE + LANTERNA
- 7 ALMARIC
- 8 ARCIERE
- 9 NOCCIOLINE
- 10 KNIGHT

- 11 CAT + CAT
- 12 MELA
- 13 WALL AND THE MATHS
- 14 MELA + CAT + CAT + CAT (3)
- 15 CAT + CAT + CAT
- 16 CAT + CAT + CAT + CAT + CAT
- 17 MELA
- 18 UNO DEI D'ASPIETTO
- 20 CAT + CAT + CAT + CAT + CAT
- 21 STRALAGUNA DEL CAT



PORTA N2 BURVILLE CASTLE E

- 1 PORTA CHE SI APRE CON SILVER KEY (VAL 30)
- 2 SOLDATO CHE SBUCA DAL PAVIMENTO E TIRA FRECCHE
- 3 FASCIA
- 4 BALZETRIERE
- 5 ARCIERE
- 6 PORTA PER LA BIBLIOTECA DI CAMAN. SI APRE CON SILVER KEY. NON APRIRE PRIMA DI AVER PRESO LE ALTRE SILVER KEY.
- 7 PUGNALI
- 8 SOLDATO
- 9 MAGLIO CHE SCENDE DAL SOFFITTO
- 10 MELA

- 11 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL 33)
- 12 SMALL GOLD KEY (VAL 28)
- 13 ALTRE 3 SILVER KEY
- 14 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL 30)
- 15 SCALA CHE SCENDE AL DUNNEDIN GAZE
- 17 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL 28)
- 18 L'ARGL OLM
- 19 L'INGROSSO D'ORO
- 20 CAMAN THE BUCK KEEPER
- 21 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL 35)

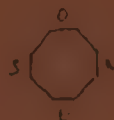
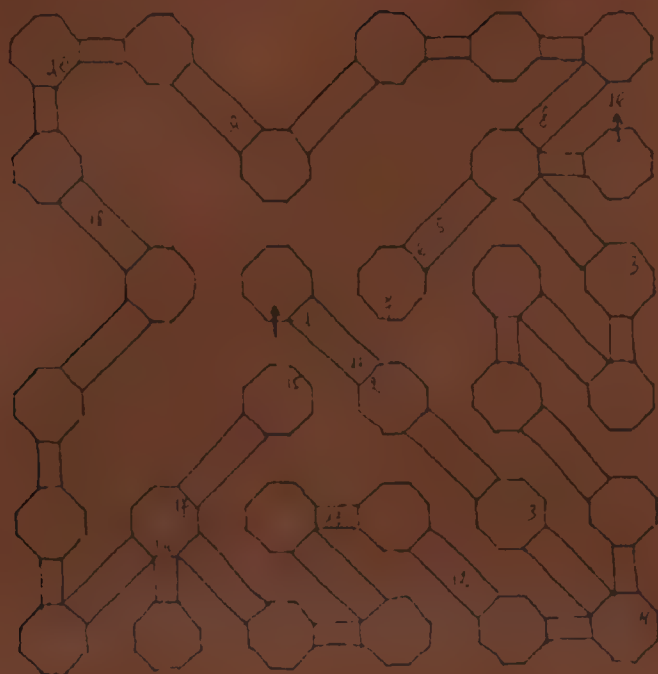


VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

- 1 GUARDIA
- 2 BOTTIGLIA ALCOOL
- 3 TORCIA
- 4 CROCIATO
- 5 CROCIATO
- 6 ALCOOL
- 7 SMALL GOLD KEY (VAL 25)
- 8 CROCIATO
- 9 PAGINA LIBRO

PORTA N2 DUNGEON DARK F

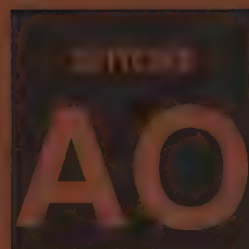
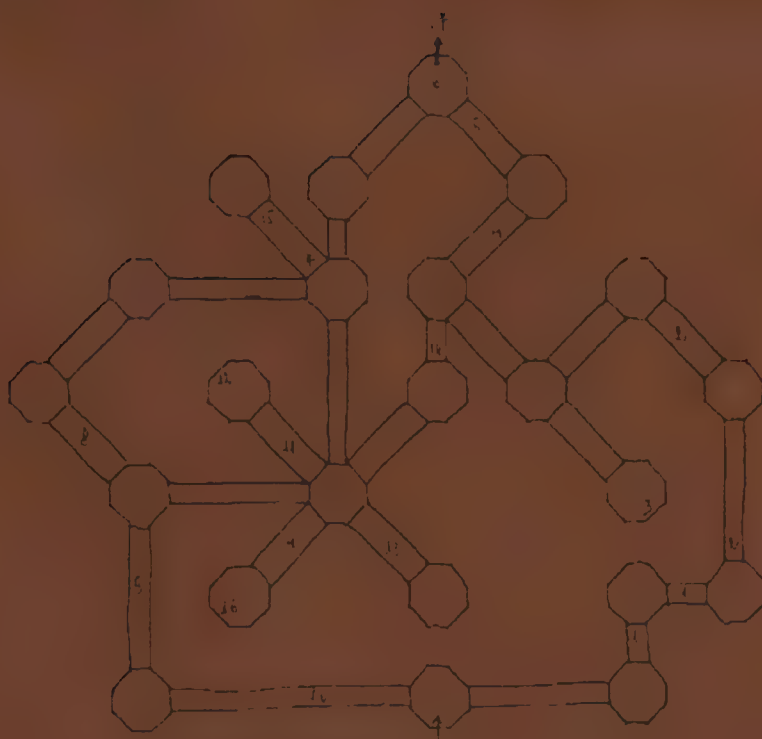
- 10 CROCIATO
- 11 SMALL KEY
- 12 FIANTE + MASCA
- 13 SMALL KEY
- 14 CROCIATO
- 15 TASSIMANO
- 16 USCITA PER CATACOMBE
- 17 CROCIATO
- 18 POZIONE



PORTA N3 DIREZIONE S.D. RUNE WOOS G

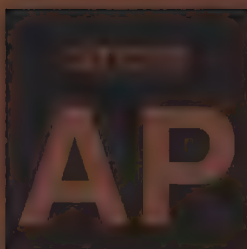
- 1 POZIONE
- 2 BALZARE
- 3 CROCIATO
- 4 CROCIATO
- 5 CROCIATO
- 6 FIANTE THE BRAVE
- 7 BOTTIGLIA
- 8 ALCOOL
- 9 CROCIATO

- 10 CROCIATO
- 11 CROCIATO
- 12 PAGINA LIBRO
- 13 CROCIATO
- 14 MASCA
- 15 MASCA
- 16 USCITA PER SPAZIO VERDE
- 17 USCITA PER STONE RIDGE CAVE



SOLUZIONI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

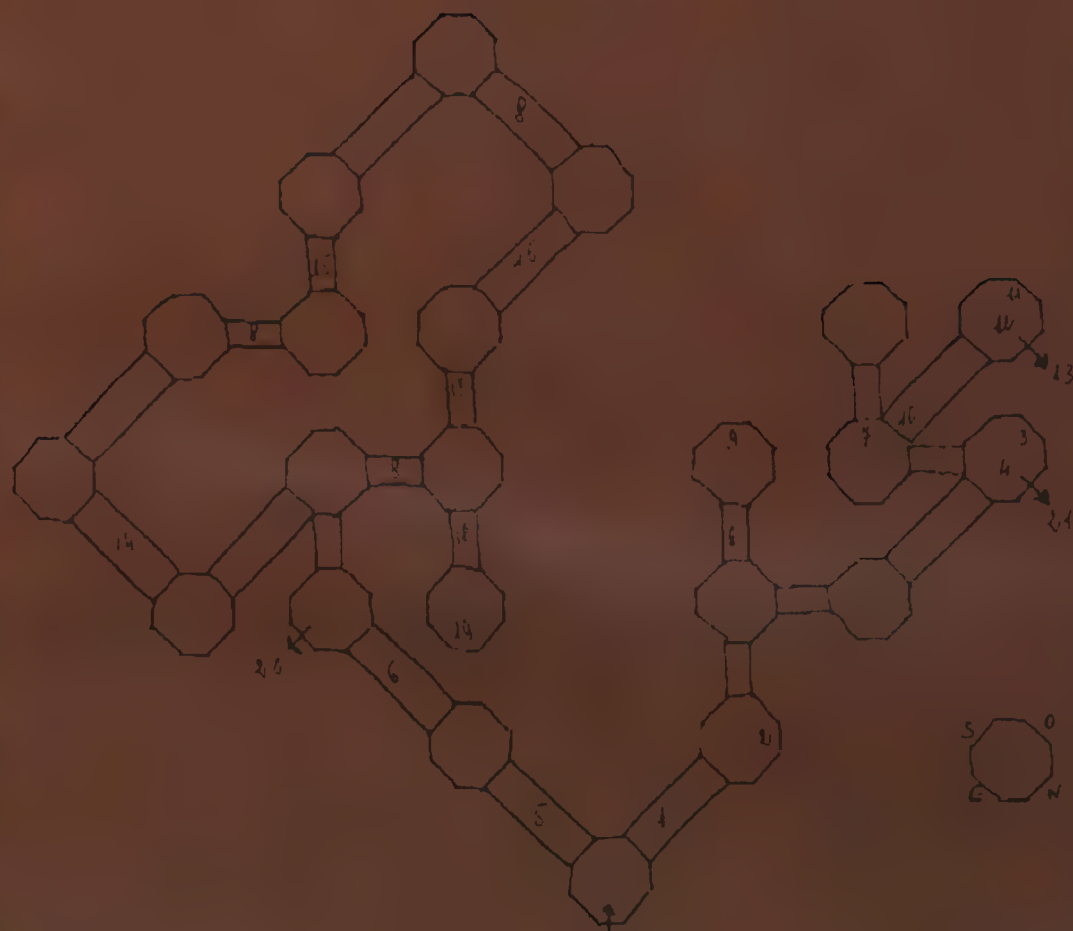


SOLUZIONI

- 1 UCHIMED
- 2 TORCIA
- 3 FIASCA
- 4 EBURAC
- 5 PANE
- 6 ULTRED
- 7 LEONA
- 8 BELVA
- 9 MELA+LANTERNA
- 10 MOROLO
- 11 PAGINA LIBRO

PORTA N3 STONE RIDGE CAVE H

- 12 BACCA DI FRAM
- 13 USCITA PER CATAcombe
- 14 FIASCA
- 15 FUNE
- 16 POLVERE DA SPARO CELESTE
- 17 PUGNALI
- 18 BALESTRIERE
- 19 SMALL GOLD KEY (VAL.30)
- 20 STRADA SENZA USCITA
- 21 USCITA PER BLAKE STONE CASTLE



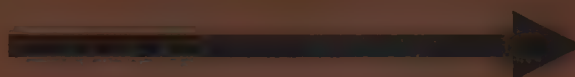
PORTA N3 BLAKE STONE CASTLE I

- 1 ORIEN REPRIS
- 2 PORTA CHE SI APRE CON SILVER KEY
- 3 SOLDATO
- 4 ARCATA
- 5 BALESTRIERE
- 6 ANELLO D'ORO
- 7 LANCERE 8 SCROLL
- 9 LINGOTTO D'ARGENTO
- 10 ANELLO
- 11 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.25)
- 12 LARGE GOLD KEY (VAL.45)
- 13 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.30)
- 14 HEAVY KEY

- 15 FRECCHE
- 16 ELLE D'ORO
- 17 PORTA CHE SI APRE CON LARGE GOLD KEY (VAL.45)
- 18 SMALL GOLD KEY (VAL.25)
- 19 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.25)
- 20 FIASCA
- 21 PANINO
- 22 POZIONE ROSSA
- 23 LANCE CHE SPUNTANO DAL PAVIMENTO E DAL SOFFITTO

NELLE STANZE GRANDI CAMMINARE LUNGO LE PARETI

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni





SOLUZIONI

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

PORTA N4 DUNGEON CULLEN M

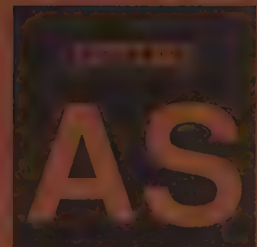
- 1 PUGNALI
- 2 BELVA
- 3 TORCIA
- 4 HANGARAD
- 5 FRECCHE
- 6 PANINO
- 7 METTERE LA LEVA NEL MURO SI APRE LA VIA A EST
- 8 FIASCA
- 9 PANE

- 10 AZZARDI (PRO)
- 11 MAR JODOC (HA L'ULTIMA PAGINA DEL LIBRO)
- 12 ZENNOR
- 13 FUNE
- 14 SILVER KEYS
- 15 MORGAN
- 16 USCITA PER CASTELLO DI CULLEN
- 17 USCITA PER CATACOMBE

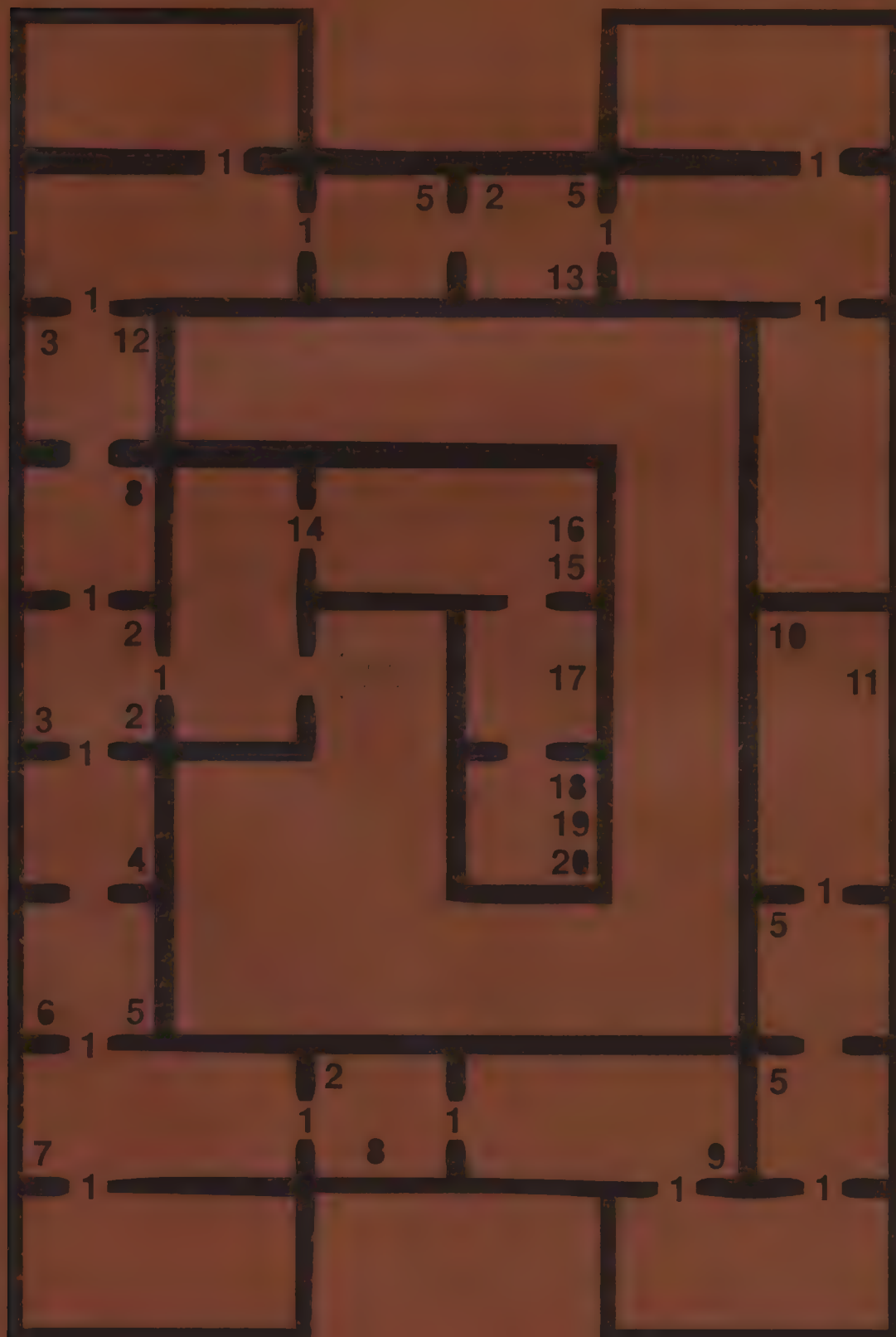


PORTA N4 CULLEN CASTLE N

- | | |
|--|--|
| 1 PORTA CHE SI APRE CON SILVER KEY (VAL 7) | 12 UOMO LANCIA FIAMME |
| 2 SOLDATO | 13 POLVERE DA SPARO ROSSA |
| 3 FRECCIA | 14 PORTA CHE SI APRE CON LARGE GOLD KEY (VAL 55) |
| 4 ARCIERE | 15 CAPECE |
| 5 MEDA | 16 LINGOTTO D'ARGENTO |
| 7 PANE | 17 ANELLO D'ARGENTO |
| 8 ORSO | 18 MONETA D'ORO |
| 9 POZIONE BLU | 19 LINGOTTO D'ORO |
| 10 LANTERNA | 20 LARGE GEM |
| 11 PORTONE | |



SOLUZIONI



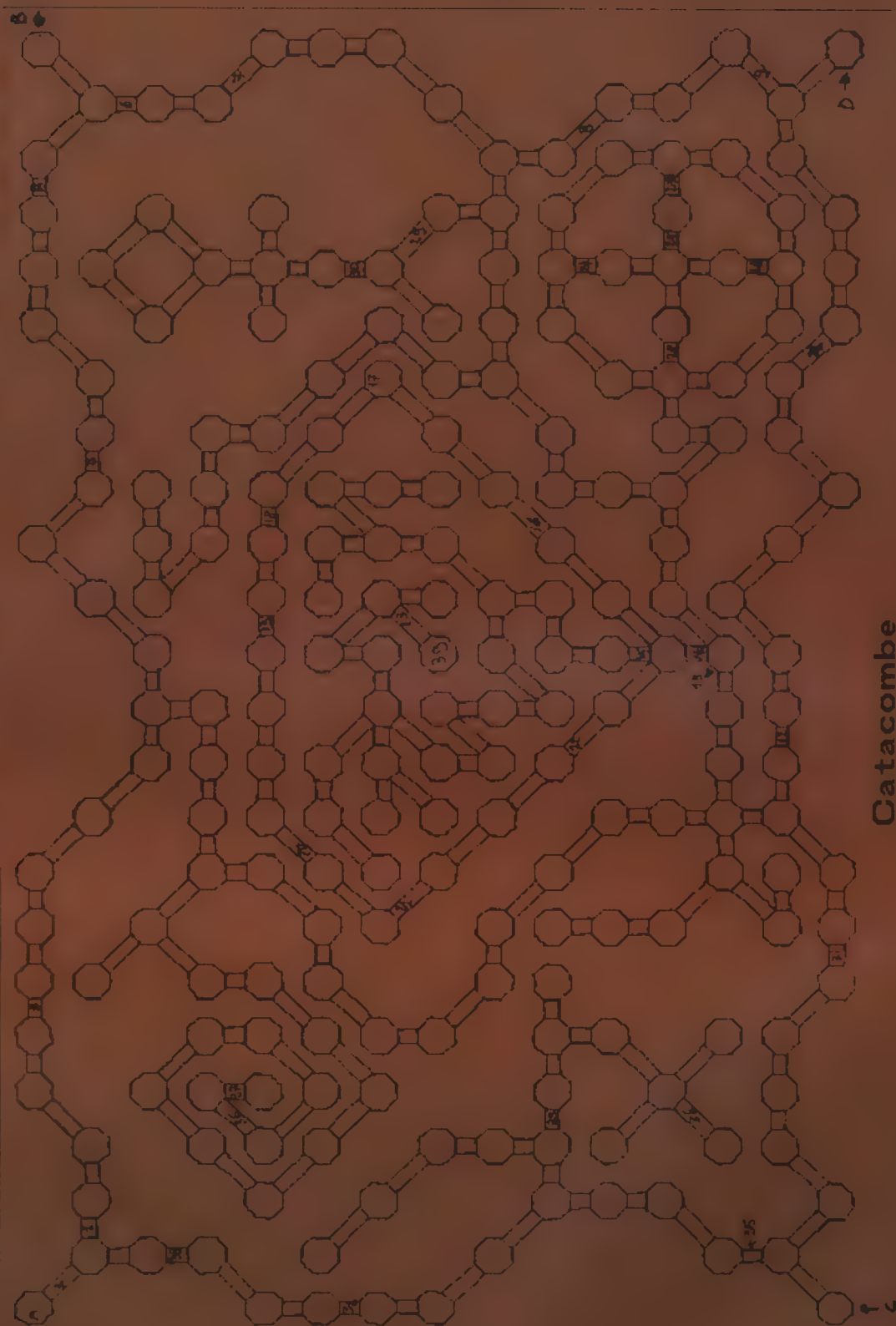
VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

SETTORE

AT

SOLUZIONI

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**



Catacombe

LEGENDA

1 CHIAVE
2 MOSTRO
3 TALISMANO
4 MEA
5 MOSTRO
6 MOSTRO
7 PUGNALI
8 PANE
9 MOSTRO
10 MOSTRO
11 POLVERE DA SPARO VERDE
12 MOSTRO
13 POSTO DOVE INSERIRE LA
GEMMA BLU
14 GUERRIERO

15 POLVERE DA SPARO VERDE
16 FASCIA
17 MONETA D'ARGENTO
18 MEA
19 COLTELLI
20 ANELLO D'ORO
21 PERGAMENA
22 MEA
23 GUERRIERO
24 MOSTRO
25 POLVERE DA SPARO VERDE
26 MOSTRO
27 MOSTRO
28 MOSTRO
29 MOSTRO

30 CHIAVE
31 FRECCIE
32 LANTERNA
33 MOSTRO
34 TALISMANO
35 MOSTRO
36 MOSTRO
37 POLVERE DA SPARO ROS-
SA
38 MOSTRO
39 LARGE GEM
A= DA ELDON MINE
B= DA DUNGEON DARK
C= DA STONE RIDGE CAVE
D= DA DUNGEON CULLEN

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

CONSIGLI GENERALI:

Il gioco possiede parecchie fasi a svolgimento casuale, in particolare quelle relative alla ricerca del Graal (identificazione nella biblioteca, sequenza di statue e teschi da spingere nelle catacombe, dipinto nella cassaforte del castello, scelta del Graal, ecc.). La sequenza per parlare con le guardie tedesche rimane invariata, ma occasionalmente qualche frase già impiegata non funzionerà, costringendovi a combattere o a ricominciare il gioco (restart). In linea di massima ci sono due guardie da sconfiggere a pugni se volete recuperare abbastanza denaro per prendere lo Zeppelin: il soldato nella stanza 12 e Siegfried al livello 3. E' più facile (con questa nuova soluzione) evitare lo Zeppelin e prendere il biplano, ma ciò accorcerà la trama del gioco in maniera notevole, lasciando da parte anche il papa di Indiana.

SOLUZIONE:

1) UNIVERSITY: Uscite dalla palestra e parlate a Markus (frasi 3,1). Aprite la porta sulla destra ed entrate nella classe.

2) CLASSE: Parlate agli studenti (frasi 4, 4, 4).

3) UFFICIO: Raccogliete la pila di posta. Prendete le lettere. Prendete i fogli di carta e i documenti. Prendete il pacchettino che troverete sotto tutto questo e apritelo. Aprite la finestra sulla destra, passateci attraverso per uscire e, dopo la sequenza animata, andate a casa di Henry Jones.

4) CASA DI HENRY: Spingete lo scaffale dei libri (quello in alto a destra nella stanza di fronte) e prendete il nastro adesivo. Andate nella camera da letto. Prendete il dipinto (della coppa), uscite dalla casa e rientrate nella finestra del vostro ufficio.

5) UFFICIO: Aprite il vasetto di vetro (sugli scaffali centrali). Utilizzate il nastro adesivo sul vasetto di vetro. Uscite dalla finestra e viaggiate fino alla casa di Henry.

6) CASA DI HENRY: Prendete la pianta, prendete la tovaglietta. Utilizzate la chiave con il forziere. Prendete il vecchio libro. Uscite e viaggiate fino a Venezia.

7) VENEZIA: LA BIBLIOTECA:

Utilizzate il comando "what is" ("cos'è" - Esamina, ecc.) per ispezionare tutti gli scaffali di libri fino a trovare il libro delle mappe, un manuale di volo ed il Mein Kampf (attenzione: il gioco può essere comunque completato anche senza alcuno di questi libri). Prendete il cordone rosso e il piloncino di ferro casualmente disposti in alcune sale della biblioteca. Esaminate il diario del Graal. Andate alla vetrata che corrisponde all'immagine nel diario e leggete la targa affissa al muro. Salvate il gioco. Utilizzate il piastrellino di ferro sul pavimento, sulla piastrella indicata, utilizzando il numero rilevato dalla targa summenzionata. (ad esempio, "la seconda a destra" nel diario significa che dovete colpi-

re il secondo numero sulla targa a destra). Avrete tre possibilità per beccare quello giusto.

8) CATACOMBE - PRIMO LIVELLO:

Seguite il sentiero descritto sulla nostra mappa o sul libro delle mappe recuperato tra gli scaffali. Raccogliete il simbolo nella stanza 2 e andate nella stanza 5. Aprite il tombino ed entrateci. Camminate fino alle bottiglie di vino a sinistra della piazzetta. Prendete una bottiglia ed esaminatela. Prendete dell'altro vino e scendete nel buco. Andate alla stanza 7 ed utilizzate la bottiglia d'acqua o riempitela dalla fontana nella piazza. Andate nella stanza 3 ed utilizzate la bottiglia sulla torcia. Tirate la torcia e andate alla stanza 11. Leggete le iscrizioni e annotatevi le due scelte per il Graal giusto. Nella stanza 10 utilizzate il gancio nella presa. Utilizzate la frusta con il gancio. Nella stanza 9 utilizzate la scaletta e poi ritornate alla stanza 7. Andate alla stanza 12 ed utilizzate il cordone con il macchinario. Tirate la ruota. Andate nella stanza 13 e salvate il gioco. Esaminate il diario, spingete le statue fino a far comparire la stessa figura del diario. Iniziate con la terza statua, quindi la prima e poi la seconda. Entrate nella porta che si aprirà.

9) CATACOMBE SECONDO LIVELLO:

Andate nella stanza 16 ed esaminate il diario. Premete i teschi nello stesso ordine indicato nel diario (quello più a destra corrisponde a quello più basso). Entrate nella porta che si aprirà.

10) LIVELLO UNO, PARTE DUE:

Andate alla stanza 6 e aprite la cassa. Esaminate quest'ultima e aprite la serratura sulla grata. Andate a Est fino alla stanza 5 ed entrate nel tombino.

11) IL CASTELLO:

Ispezionate i dintorni ed entrate dalla porta centrale.

12) IL CASTELLO - LIVELLO UNO:

Date un pugno al maggiordomo ed entrate nella porta a nord. Andate nella stanza 1 e parlate al nazista ubriaco (frasi 33,2). Andate nella stanza 2 ed utilizzate il boccale per la birra con il barilotto. Utilizzate poi il boccale su carboni ardenti del focolare. Utilizzate ancora il boccale con il barilotto. Prendete il cinghiale arrosto e andate nella stanza 3. Con la guardia usate le frasi 3, 2 - 1. Prendete la divisa da cameriere e salvate il gioco. Andate alla stanza 11. Con la guardia utilizzate le frasi 1, 2, 2 (e 15 Marchi).

13) IL CASTELLO - LIVELLO DUE:

Andate nella stanza 4. Aprite il forziere ed esaminatelo (recupererete ben 50 marchi). Utilizzate l'uniforme da cameriere e andate nella stanza 5. Alla guardia offrite il dipinto. Aprite il forziere ed esaminatelo per scoprire un'uniforme. Esaminate quest'ultima per trovare una chiave (prendetela). Utilizzate il vestiti di Indiana e ritornate alla stanza 3. Utilizzate la chiave

SETTORE

AU

N

O

N

O

N

O

N

O

VG&CW
Speciale

Consigli
Trucchi e
Soluzioni



NON FATE QUESTO

VG&CW
Speciale
Consigli
Trucchi e
Soluzioni

d'ottone con la serratura e prendete l'uniforme grigia. Andate nella stanza 4 ed utilizzate l'uniforme appena recuperata. Andate nella stanza 6 e alla guardia offrite il Mein Kampf. Utilizzate il boccale sulla grata della radio. Andate nella stanza 7. Alla guardia parlate con le frasi 3, 2, 3. Salvate il gioco. Andate nella stanza 8. Alla guardia parlate con le frasi 2, 2, 2, 1 (o alternativamente sfuggite dalle guardie se ciò non vi riesce). Prendete il Kit di pronto soccorso.

14) IL CASTELLO - LIVELLO TRE:

Andate nella stanza 9 e alla guardia rispondete con le frasi 1, 2, 1. Date il cinghiale arrosto al cane, prendete il trofeo, aprite il portaschedari e prendete il Pass. Andate nella stanza 4 ed utilizzate i vestiti di Indiana. Andate nella stanza 2 ed utilizzate il boccale ed il trofeo con il barlottle di birra. Andate nella stanza 4 ed utilizzate l'uniforme grigia. Andate nella stanza 10 e spingete il grosso dipinto. Aprite la porta della cripta e andate nella stanza 11. Esaminare il quadro appeso al muro (fate attenzione se luccica o no) e salvate il gioco. Andate nella stanza 12 e combattete con la guardia (20 Marchi) o parlatele con la frase 3 (utilizzate il pronto soccorso se avete fatto a pugni con questo soldato). Andate nella stanza 13. Con Biff offritegli il boccale e poi il trofeo. Combattetelo con Biff e poi andate nella stanza 13. Combattetelo con la guardia (25 Marchi) o parlatele con le frasi 2, 2, 3. Prendete la chiave d'argento (sul candelabro). Andate nella stanza 14, 15 e 16 (qualsiasi di queste che presenti dei cavi sopra la rispettiva porta d'ingresso). Utilizzate la chiave d'argento per aprire la porta ed entrate. Andate nella stanza 14 ed aprite l'armadio per prendere 75 Marchi. Dirigetevi verso l'uscita del castello e alla guardia parlate con la terza frase.

15) IL CASTELLO - LEGATI ALLA SEDIA:

Tirate le sedie per 55 volte e poi spingete l'emblema araldico. Spingete la statua (quella a sinistra) ed entrate nel caminetto.

16) FUORI DAL CASTELLO:

Utilizzate la moto.

17) POSTO DI BLOCCO:

Parlate alla guardia con le frasi 3, 3, 1, 1, 1.

18) BERLINO:

Offrite il Pass (o il vecchio libro, ma in questo caso dovrete parlare o combattere con le guardie dei posti di blocco).

19) AEROPORTO - PRIMA OPZIONE:

Salvate il gioco. Se non possedete 175 marchi, uscite dall'aeroporto. Esaminare il manuale di volo (se lo possedete) e annotare le istruzioni. Salite sul biplano e spostate tutti e sei gli interruttori. Premete la levetta del carburante (dovrebbe illuminarsi di verde) e poi tirate la manopola (Throttle - T). Spingete e tirate la piccola maniglia fino a che la freccetta si troverà sul verde. Cliccate sulla levetta fino a che l'indicatore sarà su "B". Premete il grosso pulsante rosso sul pannello con gli interruttori. Attendete qualche istante per decollare.

20) AEROPORTO - SECONDA OPZIONE:

Se possedete 175 Marchi (dovrete avere combattuto con tutte le guardie che pos-

seggiono davanti e aver aperto tutti i tralicci e gli armadietti) parlate a l'improvviso al bancone (Uffizio Marchi) vicino all'aeroporto e salite sul Zeppelin. Pare che se selezionate i paracaduti potreste rubare dei soldi al telefono, al computer o sia leggendo il giornale. Provateci a vostro rischio.

21) SULLO ZEPPELIN:

Date i biglietti e salvate il gioco. Attivate Henry e andate verso Ovest dal pianista. Utilizzate le monetine nel contenitore e rispondete come volete al pianista. Attivate Indy e aprite la porta. Entrate ed aprite l'armadietto. All'operatore rispondete con la prima frase. Henry poi dovrà utilizzare le monete nel piccolo contenitore e rispondere nuovamente al pianista con qualsiasi frase. Passate ancora a Indy e aprite la porta, entrate e raccogliete la chiave inglese. Utilizzatela sulla ricevente radio a onde corte. Usate (aspettate che arrivi l'operatore e chiudetela a portar). Utilizzate la chiave inglese nel foro e spingete la chiave inglese. Salite la scaletta e utilizzate quella verso l'alto nell'angolo a NordOvest per arrivare al secondo livello. Continuate verso l'alto fino al terzo livello utilizzando la striscia rossa più vicina. Attraversate i muri divisorii del terzo livello (verso l'estremità ad Est) e dirigetevi verso il primo livello e al biplano (non avrete bisogno del manuale di volo).

22) SUL BIPLANO:

Consultate il manuale originale del gioco per la sequenza di combattimento arcade. Più aerei abbatterete, meno guardie incontrerete ai successivi posti di blocco.

23) FATTORIA - ATTERAGGIO:

Andate ad Est ed utilizzate l'automobile.

24) POSTI DI BLOCCO:

Date il Pass a tutte le guardie.

25) FUORI DAL TEMPIO:

Salvate il gioco ed entrate nel tempio.

26) PRIMA PROVA:

Selezionate "Raccogli" e cliccate sul punto subito sotto ai piedi del cadavere; proprio dentro alla zona dove la crepa forma una congiunzione.

27) SECONDA PROVA:

La sillabazione della parola è casuale ad ogni partita. Saltate solo sulle lettere che compongono la parola (di uno spazio in qualsiasi direzione) fino ad arrivare al capo opposto del passaggio.

28) TERZA PROVA:

Cliccate sull'uscita ad Est.

29) STANZA DEL GRAAL:

Andate a Ovest verso il crociato. Utilizzate le due scelte per il Graal ottenute nelle catacombe e nel dipinto nella cripta del castello. Scegliete il giusto Graal (consultate il diario) ed utilizzate la coppa con l'acqua santa.

30) FINE DEL GIOCO - MOLTI MODI PER VINCERE:

potrete (a) prendere il Graal prima che lo faccia Elsa, (1) andarsene con esso, (2) darlo a Elsa o (3) darlo al crociato. Potrete anche (b) aspettare che Elsa prenda la coppa, esaminare la crepa, utilizzare la frusta con il Graal e (1) andarsene con esso, (2) o darlo al crociato. Dovrete totalizzare 100 o più punti per battere Elsa con il Graal e darlo al Crociato.

PERGIOCO

Il negozio di Milano

in via San Prospero 1

presenta il LISTINO COMPARATO dei VIDEOGAMES 16 BIT settembre 1991

LEGENDA : AMI = AMIGA ATst = ATARI ST PC = MS/DOS - TRA : SI = manuale o caricamento in italiano ITA = anche software in italiano
PC \$ = disc 3 1/2 PC * = disc 5 1/4 PC + = 3&5 SCHEDE : H = hercules C = CGA E = EGA V = VGA I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

miniature fantasy acquiloni acrobatici

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
'NAM		49	59+	
3D CONSTRUCTION KIT	SI	99	99+	CEV
3D POOL		19,5	19,5\$	HCEV
4D SPORTS BOXING		49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		59+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49	
688 ATTACK SUB	SI	49	72+	HCEV
A-10 TANK KILLER		79	79+	CEV
ADS Advanc.Destructor Simulator	SI	29	29\$	CEV
AFRIKA KORPS	SI	49	
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	69\$*	CEV
AIR SUPPLY		29	
ALPHA WAVES	SI	59	59	59\$*	
AMERICAN CIVIL WAR I		99*	HCEV
ARMOUR-GEDDON	SI	49	49	
ASTERIX Operation Getafix		15	
ATOMINO		49	
AWESOME	SI	69	
B.A.T.	SI	59	69	
BACK TO THE FUTURE III	SI	29	29	29\$*	CEV
BACKGAMMON ROYALE		49\$	HCEV
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA		99*	CE
BARBARIAN		19,5	19,5\$	
BATMAN THE MOVIE		29+	CEV
BATTLESTORM	SI	29	29\$	HCEV
BETRAYAL	SI	69	69	79\$	E
BIG BOX		59	65\$	
COMP		49\$*	CEV
BIG BUSINESS		69	
BIG GAME FISHING	ITA	59	69	
BILL & TED'S Excellent Advent.		69	72+	CEV
BILLIARDS SIMULATOR	ITA	50\$	
BIONIC COMMANDO		19,5	19,5\$	
BLUE MAX Aces of the Great War		49	
BOXING MANAGER	SI	39	39\$*	
BRAIN BLASTERS	SI	49	
BRAT		29	
BUCK ROGERS COUNTD. DOOMSDAY		79\$	CEV
BUDOKAN	ITA	49	59\$*	HCEV
CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		33	
CALIFORNIA GAMES	SI	19,5	19,5\$*	
CANTON	ITA	49	
CAPTIVE		49	
CARCHARODON WHITE SHARKS	SI	39	
CARRIER COMMAND		19,5	19,5\$*	HCEV
CARTHAGE	SI	49	
CASTLES	SI	59\$*	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59	59\$*	EV
CHALLENGERS	SI	59\$	
COMP		49	49\$*	CEV
CHAMPION OF THE RAJ		49	
CHAOS STRIKES BACK		49	
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	29	
CHESS SIMULATOR	SI	49*	HCEV
CHESSMASTER 2100		59	
CHIP'S CHALLENGE	SI	29	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59	
COHORT	ITA	49	
COIN OP HITS II	SI	490	
COLOSSUS CHESS 4	ITA	39	
COLOSSUS CHESS X	ITA	39\$	CE
CONFLICT: MIDDLE EAST		69	69\$	CE
CONQUESTS OF CAMELOT		89+	HCEV
CRAZY CARS		19,5	
CRIME DOES NOT PAY	SI	49	49\$*	EV
CRYSTALS OF ARBOREA	SI	39	39\$*	HCEV
CURSE OF THE AZURE BONDS	SI	69	
CYBERCON III		29	
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL		19,5	
DAS BOOT		49	59+	HCEV
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69\$*	CE
DEATH TRAP		39	
DEFENDER OF THE CROWN		19,5	19,5\$*	CE
DICK TRACY	SI	49*	HCEV
DINOWARS		49	49\$*	CEV
DISC		59	69	59\$*	CEV
DOUBLE DRAGON II	SI	29+	CE
DRAGON WARS		72+	CEV
DRAGONSTRIKE		69	
DRAKKHEN	ITA	59	59\$	HCE
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49	49\$*	CE
DUNGEON MASTER		49	
EARL WEAVER BASEBALL	SI	39\$	
ECO PHANTOMS		49	
ELITE PLUS		89\$*	EV
ELVIRA	SI	69	61\$*	EV
EMPIRE	SI	49	49\$	

giochi di ruolo wargames

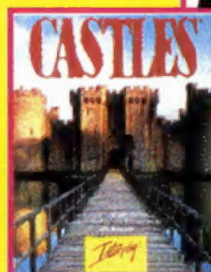
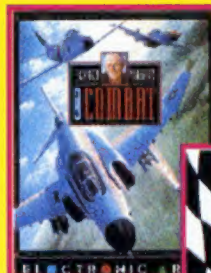
TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	29	49\$*	CEV
ESCAPE FROM COLDITZ		59	
EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49	49\$*	CE
EYE OF THE BEHOLDER		69	69\$*	CEV
F-15 STRIKE EAGLE II	SI	79	89\$*	
F-16 COMBAT PILOT	SI	59	
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	99\$*	HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	49	59+	EV
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	29	
FALCON	ITA	59	89+	E
FALCON MISSION vol.2 esp.		49	
FERRARI FORMULA ONE	SI	59\$*	HCE
FEUDAL LORDS	SI	49	
FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29	
FIRE HAWK THEXDER 2nd CONTACT		59+	EV
FLIGHT OF THE INTRUDER		79\$*	EV
FOOTBALL MAN. WORLD CUP ED.	SI	49	
FORMULA 1 3D	ITA	49	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	69	39\$*	HC
GAZZA'S II	ITA	29	
GEISHA	ITA	59	59\$*	
GEM'X	SI	39	
GENGHIS KHAN		59	69+*	E
GERM CRAZY		39	
GHOSTBUSTERS II	SI	49	
GODS		49	
GOLDEN AXE	SI	49	49+	
GRAND SLAM BRIDGE	SI	49\$*	HC
GREMLINS 2	SI	39	39\$	E
GUNBOAT		59	
HAMMERFIST	SI	39	
HARD DRIVIN'	SI	19,5	19,5+	
HARD DRIVIN' II	SI	29	29+	
HARD NOVA	SI	59\$	EV
HARPOON		59	79\$	CE
HEART OF CHINA		89\$*	V
HEART OF THE DRAGON		49	
HERO'S QUEST		89	
HEROES OF THE LANCE	ITA	19,5*	
HEROQUEST	SI	49	
HILL STREET BLUES	SI	39	49\$*	CEV
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT	SI	49\$*	EV
HYDRA	SI	29	
HYPNOTIC LAND	ITA	29	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	69	
IKARI WARRIORS		25\$	CE
ILYAD		49	
IMPERIUM	SI	49	49\$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	59\$*	CEV
INTERCHANGE	SI	29	
INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	39	
ISHIDO		59*	HCE
IT CAME FROM THE DESERT		59\$	EV
ITALY '90 SOCCER	ITA	69	49\$*	
JACK NICKLAUS COURSES OF 1991		24	24\$*	CEV
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		24\$	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	72\$*	CEV
JETFIGHTER II		79+	CEV
JUDGE DREDD	SI	29	
KICK OFF 2	SI	29	49\$*	EV
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29	29	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		19,5	
KIND OF MAGIC		49	
KING'S QUEST V		99\$*	V
KNIGHTS OF THE AIR	SI	89*	CEV
LARRY III Passionate Patty		89	99+	HCEV
LEMMINGS		49	49	69+	CEV
LEXI CROSS	ITA	69\$*	CEV
LIFE & DEATH		49	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		49\$*	EV
LIGHTSPEED	SI	89\$*	
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF		99\$*	V
LOMBARD RALLY		19,5	
LOOPZ	SI	49	49	
LORD OF THE RINGS	SI	69\$*	CV
LORDS OF DOOM	SI	49*	
LOST DUTCHMAN MINE	SI	39	
LUPO ALBERTO	ITA	29	
M1 TANK PLATOON	SI	69	
MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	59\$*	EV
MARTIAN DREAMS		69\$*	EV
MASTERBLAZER	SI	39	
MEDIEVAL LORDS		69\$	CE
MEGA PHOENIX	SI	29	
MEGATRAVELLER 1	SI	49	49	49\$*	CEV
MERCHANT COLONY		49	59	
MERCS	SI	29	

giochi di società chess computer KASPAROV

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
METAL MASTERS		59	69	
METAL MUTANT	SI	39	49\$*	HCEV
MIDWINTER		69	79\$	
MIG-29 FULCRUM	SI	59	59+	CEV
MIGHTY BOMBJACK	SI	39	
MONSTER PACK Vol.1		49	
MOONBASE		59	79+	HCEV
MOONSHINE RACERS	SI	29	
MYSTERE	ITA	39	
MYSTICAL		49\$	CEV
NARCO POLICE	SI	29\$	HC
NAVY SEALS	SI	29	49
NEUROMANCER		69	
NIGHTBREED ACTION GAME	SI	29	49	29+	CEV
NINJA RABBITS		20	29\$	
OBITUUS	SI	69	
OIL'S WELL		59+	EV
OMNICON CONSPIRACY		49	
OPERATION COM.BAT		49	
OPERATION HORMUZ		29,5*	
OVER THE NET	ITA	39	39+	CE
PANZA KICK BOXING	SI	29	29\$*	CEV
PANZER BATTLES		69*	HCEV
PARIS DAKAR		15	
PGA GOLF	SI	59	59\$*	HCEV
PICK'N PILE	SI	49	
PLAYER MANAGER	SI	49	
POPULOUS	ITA	49*	HCEV
POWER CRASH	SI	59\$	
COMP					
POWER UP		49	
POWERMONGER	ITA	59	
PREDATOR		19,5	
PREDATOR 2	SI	29	29	29\$*	CEV
PREHISTORIC	SI	29	29\$*	HCEV
PREMIER COLLECTION	SI	49	
PRINCE OF PERSIA		29	29+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49	
PRO-SPORT CHALLENGE		59	69\$*	
COMP					
PROFEZIA	ITA	29	
PUZZNIC	SI	29+	HCEV
QUADREL		49	59	59\$*	CEV
RAILROAD TYCOON	SI	79	
RBI BASEBALL II	SI	49	59+	CE
RED BARON		89\$*	V
RED STORM RISING		59	
REVELATION	SI	39\$*	
RISE OF THE DRAGON		89\$*	V
ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III		33\$*	EV
ROBOCOP II	SI	29	49	
ROCKET RANGER		19,5	19,5\$	CE
ROMANCE OF THE THREE KINGD.		119	
SARAKON	SI	25\$*	
SAVAGE EMPIRE		59\$*	EV
SEARCH FOR THE KING		59	
SECOND FRONT		69	
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69	69	69\$*	CE
SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	89\$*	V
SEGA MASTERMIX	SI	49	
SHADOW DANCER	SI	29	
SHADOW OF THE BEAST	SI	49	
SILENT SERVICE II		79\$	CEV
SILK WORM IV	SI	29	
SIM CITY + POPULOUS		59	59	59\$	HCEV
SIM CITY ANCIENT CITIES	SI	33	33\$*	HCEV
SIM CITY FUTURE CITIES	SI	33	33\$*	HCEV
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28	28\$	HCEV
SIM EARTH	SI	89+	HEV
SKI OR DIE	SI	49	
SKULL & CROSSBONES	SI	29	29+	
SOCCER MANIA	SI	39	
SORCERER LORD		18	
SORCERERS GET ALL THE GIRLS		79\$*	CEV
SORCERIAN		89+	EV
SPACE QUEST II		79+	HCEV
SPACE QUEST IV		89\$*	V
SPEEDBALL		19,5\$	CE
SPEEDBALL 2	SI	49	
SPIDER MAN	ITA	39	
SPIRIT OF EXCALIBUR		59	59\$*	EV
SQUASH	SI	39	
STAR CONTROL		59	
STARFLIGHT	SI	38	
STELLAR 7		59	
STORMBALL	SI	29	
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	59\$*	CEV
STRIDER	SI	29\$	
SUPER CARS II	SI	49	
SUPER MONACO G.P.	SI	29	
SUPER OFF ROAD	SI	29	29+	
SUPER SKWEEK		49	
SUPREMACY	SI	59	
SWITCHBLADE II	SI	49	
SWORDS & GALLEONS	ITA	49	
SWORDS OF TWILIGHT	SI	39	
SWORDS OF TWILIGHT+ FERRARI F1	SI	49	
TEAM SUZUKI	SI	49	
TEAM YANKEE	ITA	59	69\$*	CEV
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29	29	29\$*	
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	49	
TEST DRIVE III The Passion		65\$*	EV
THE BARD'S TALE III	SI	69	69\$*	
THE BASKET MANAGER	ITA	49	49	49\$*	CEV



VENDITA per CORRISPONDENZA del tutto affidabile !
telefonate ai numeri : 02 / 874580 - 874593



ESCLUSIVAMENTE di
PERGIOCO LA FAVOLOSA
PROMOZIONE TRIS
PER UTENTI MS/DOS

**Acquistando
i tre giochi
riceverete in
regalo un**



MACH I

gameboy

**lynx
sega
mega
nintendo
drive**

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
THE CARDINAL OF THE KREMLIN		59	
THE COLONEL'S BEQUEST		89	89+	HCEV
THE DUEL - Test Drive II		49	
THE FINAL CONFLICT	SI	39	49\$*	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	29\$*	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	49	
THE HUNT FOR RED OCTOBER		49	59\$*	CEV
THE IMMORTAL	SI	49	
THE KEYS TO MARAMON		69\$*	CE
THE KILLING CLOUD		49	
THE LIGHT CORRIDOR	SI	59	59*	
THE MAGIC CANDLE Vol.1		69\$*	CE
THE PLAGUE		39	
THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21	24\$*	HCEV
THE SPY WHO LOVED ME	SI	29	
THE SUPERCARS esp. DUEL		33	
THE THREE STOOGES		19,5	19,5\$	CE
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	49\$*	CEV
THEME PARK MYSTERY		49+	CEV
TIME WARP DRAGON'S LAIR II		99\$	CEV
TOKI		29	
TOM AND THE GHOST		49	
TOP SHOTS		19,5	
TOTAL RECALL	SI	29	49	
TOURNAMENT GOLF	SI	39	
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	49	
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89	89+	HCEV
TURN N'BURN	SI	39\$	HCE
TURRICAN II The Final Fight	SI	29	29	
TV SPORTS BASKETBALL		49	69\$*	EV
TV SPORTS FOOTBALL		59+	EV
TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET		69	69\$*	CE
ULTIMA V Warriors of Destiny		49	
ULTIMA VI The False Prophet		59+	HCEV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69	69	79\$*	CEV
VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI	39	
WAR ZONE		39	
WARGAME CONSTRUCTION SET		69	
WARLOCK THE AVENGER	SI	29	
WARLORDS		69	69*	EV
WATERLOO		19,5	19,5\$	CE
WING COMMANDER		59\$*	EV
WING COMMANDER DATA DISK 1		29\$*	EV
WING COMMANDER SECRET MISS. 2		29\$*	EV
WINGS 1 Mega		49	
WOLFPACK		59	
WONDERLAND	SI	69	
WORLD CLASS LEADERBOARD		15	
WORLD CUP '90	ITA	29,5+	CE
WORLDS AT WAR		59+	
HCEV					
WRATH OF THE DEMON	SI	69	69	
XENON 2 Megablast		19,5	19,5\$*	HCEV
XIPHOS		49*	
ZARATHRUSTA	SI	29	
ZELIARD		59+	HCEV

**importanti
di
game
consol
di
game**

PERCHE' COMPRARE

videogame

& COMPUTER WORLD



E' L'UNICO QUINDICINALE IN ITALIA

E' SCRITTO INTERAMENTE

DA GIORNALISTI ITALIANI

ED INOLTRE TROVI:

ANTEPRIME

ARTICOLI ESCLUSIVI

E TANTISSIME SOLUZIONI DI

AVVENTURE E DI GIOCHI

**E PROSSIMAMENTE SONO PREVISTE TANTISSIME NOVITA'
VIDEOGAME & COMPUTER WORLD E' UN QUINDICINALE
DELLA DERBY SOC. EDITRICE s.r.l.**